

## PEMBELAJARAN SKI MELALUI GOOGLE SITES

Muhammad Madarik<sup>1</sup>, Hairul Puadi<sup>2</sup>

*Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang*

<sup>1</sup>[gusmad@alqolam.ac.id](mailto:gusmad@alqolam.ac.id)

Received : 14-04-2023

Revised : 02-06-2023

Accepted : 13-06-2023

### Abstract

In fact, the SKI (Islamic Cultural History) subject is somewhat shunned by most students. They viewed that SKI is a subject in the form of a set of "texts on history" which are more text-written so that they are considered boring, moreover the teacher's delivery still uses the traditional lecturing method. As a mover, the teacher should take steps to change in the classroom, including: [a] the teacher provides stimulation so that it does not dominate the teaching style; [b] students need to be given a wide space in the realm of creativity, so that they have the opportunity to think critically; [c] just as the government has made regulations on how the nation's generation can be more active, critical, and innovative in learning, educators are making efforts on how students are able to dominate the class; [d] one of the developments in the media domain is the use of Google tools. Google Sites is a tool for creating websites for teams, projects, events or other purposes. Through the use of Google Sites, the school community is designed to be able to present teaching materials, especially the SKI subject, in the form of more varied characteristics. The steps for using Google media include: [1] preparation before students access the Google Site; [2] activities while students access the Google Site. How to create Google Sites as stated in the Google guide. The Google Site provides teaching materials, and features that make learning effective.

**Key words:** *classroom; education; history; Islam; media learning*

## 1. PENDAHULUAN

Generasi-generasi muda Islam kian hari mulai terlihat indikasi yang menandakan mereka telah buta terhadap sejarah, terutama berkaitan dengan sejarah kebudayaan Islam. Padahal seharusnya sebagai bagian dari umat muslim yang tengah berada dalam lingkaran produktivitas harus mengenal berbagai macam sejarah-sejarah, termasuk jejak kehidupan Nabi Muhammad SAW. Fakta demikian ini merupakan salah satu sisi dari berbagai macam problematika yang dialami zaman sekarang. Sedangkan ilmu sejarah adalah salah satu disiplin pengetahuan yang dirancang untuk mengenal seseorang atau kejadian-kejadian penting di masa lampau. Oleh sebab itulah, pendidikan sejarah kebudayaan Islam begitu sangat penting bagi para siswa guna menguatkan dasar-dasar keimanan umat Islam, khususnya generasi masa depan.

Dalam konteks kekinian, pengetahuan tentang sejarah berguna bagi kita dalam rangka untuk mengambil nilai-nilai pelajaran (*ibrah/i'tibâr*), yakni pelajaran yang berharga dari masa lalu. Hal ini sebagaimana diajarkan dalam Al-Qur'an al-Karim, yang secara nyata disebutkan dalam surah al-Fatihah. Dalam *Fikih al-Fâtihah*, dikemukakan bahwa: “ada ajaran untuk mengambil pelajaran yang berharga tentang kisah-kisah (*qashash*) mengenai teladan orang-orang yang berbuat baik dan orang-orang yang berbuat buruk, dan memilih jalan orang-orang yang berbuat baik.” Penting ditegaskan bahwa kehadiran Al-Qur'an itu sendiri menjelaskan tujuan-tujuan pokok diturunkannya, sebagaimana dikemukakan Syaikh Muhammad ath-Thahir ibn Ashur (w. 1973 M), dalam kitabnya *Tafsir at-Tahrir wa at-Tanwir*, ada delapan, di antaranya adalah memuat “kisah-kisah dan berita-berita tentang umat terdahulu, agar dijadikan pelajaran untuk memperbaiki kondisi mereka.”<sup>1</sup>

Sedangkan Suyuthi Pulungan memberikan abstraksi sejarah peradaban Islam. Menurutnya, sejarah peradaban Islam merupakan salah satu bidang kajian studi Islam yang banyak menarik perhatian para peneliti, baik dari kalangan muslim maupun nonmuslim. Sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan kephahaman tentang apa yang telah berlalu.<sup>2</sup>

Dalam kehidupan sekarang di mana semua aspek kegiatan mulai beranjak kepada cara hidup yang serba *online*. Informasi-informasi yang dahulu disebarkan dan diserap melalui cara-cara non digital seperti surat menyurat, media elektronik atau media cetak, kini sudah muncul dalam bentuk digital yang di-*online*-kan. Perkembangan demikian ini tidak hanya mewarnai aspek budaya, ekonomi, dan politik masyarakat, tetapi juga telah merambah kepada dunia pendidikan. Kebutuhan digitalisasi dalam segala hal yang berkaitan dengan praktik-praktik pembelajaran benar-benar telah dirasa mendesak sehingga pembelajaran berbasis IT begitu sangat penting di negara ini.

Pengaruh teknologi dalam pendidikan abad 21 telah dirasakan secara nyata oleh setiap pihak yang berkaitan dengan pendidikan. Para peserta didik yang tidak lepas dari gawai telah merubah iklim

---

<sup>1</sup> Lihat dalam kajian fiqh Ahmad Ali MD, 2020, *Fikih al-Fatihah, Panduan Lengkap Memahami Induk Al-Qur'an*. Hal. 6-7

<sup>2</sup> Suyuthi Pulungan, 2017, *Sejarah Peradaban Islam*, AMZAH Jakarta. Hal. 11

lingkungan pembelajaran. Gawai yang biasa digunakan setiap hari secara tidak langsung telah memprogram sifat dan nalar baik buruk dalam pikiran manusia.<sup>3</sup> Teknologi informasi yang ada di Indonesia sedikit demi sedikit sudah bergeser dan mengalami *update* hingga sampai ke 4.0 yang bisa dipastikan dunia pendidikan juga akan mengalami sebuah fase di mana seluruh elemen dalam dunia pendidikan harus menghadapi fakta perubahan ini.

Beberapa petinggi pendidikan juga mulai menyadari bahwa di tanah air ini segala sesuatu yang berkaitan dengan gaya, perilaku dan bahkan kebutuhan hidup tidak dapat dipungkiri bahwa sedikit demi sedikit telah beralih ke dunia digital. Mulai dari gaya hidup seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal, perilaku hidup seperti aksesoris, atau interior, sampai hal yang berhubungan dengan hajat hidup seperti berbagai macam perangkat dalam dunia pendidikan. Perangkat-perangkat dalam dunia pendidikan sudah bisa ikut tampil di dunia teknologi seperti membuat materi yang disampaikan dengan media pembelajaran yang bersifat digital seperti Google Sites. Pada tahapan berikutnya, membuat evaluasi pembelajaran dengan media pembelajaran juga seperti Kahoot, Quiziz, dan lain lain. Begitu pula dengan pengisian nilai raport yang telah memiliki sebuah aplikasi khususnya di madrasah yakni sebuah aplikasi yang bisa mengupload hasil belajar siswa-siswi yang biasa disebut oleh kalangan dewan guru madrasah RDM (*Raport Digital Madrasah*).

Persepsi publik terhadap pendidikan teknologi, terutama jalur profesional, yang didesain untuk memasuki lapangan kerja, masih menempatkan pendidikan profesional (nongelar) hanya untuk siswa yang kurang cemerlang. Felder menyebutnya siswa *the second tier*. Orang tua masih yakin bahwa pekerjaan yang baik hanya diperoleh lewat jalur pendidikan sarjana. Artinya, pendidikan teknologi dan kejuruan belum menduduki posisi yang berarti dalam panggung pendidikan kita. Menurut Scott D. Johnson, sekurang-kurangnya, tiga inisiatif yang penting diimplementasikan jika pendidikan teknologi ingin menjadi komponen yang berarti dalam panggung pendidikan secara menyeluruh. *Pertama*, bersekutu dengan industri, asosiasi profesi, dan instansi-instansi pemerintah yang mapan. Aliansi yang dibentuk bersama industri, asosiasi profesi, dan instansi-instansi lain akan memberikan keputusan-keputusan yang berpengaruh untuk mempengaruhi atau mengubah persepsi publik terhadap nilai-nilai kerja teknikal. *Kedua*, pendidikan teknologi harus menjadi tumpuan di dalam kurikulum pendidikan dasar, di mana motivasi pribadi anak-anak untuk belajar belum tercemar dan keterlibatan orang tua dalam sekolah anak-anaknya cenderung sangat baik.

Pendidikan teknologi dapat menjadi landasan di dalam kurikulum pendidikan dasar dengan pemberian motivasi, pengalaman belajar interdisipliner yang memajukan kreativitas, pengembangan keterampilan motorik, dan pemahaman prinsip-prinsip dasar sains melalui penerapan teknologi. *Ketiga*, pendidikan teknologi harus dapat melayani yang terbaik bagi semua anak, baik jalur bergelar maupun tidak. Hal ini akan memberikan peluang pendidikan teknologi dapat memberikan keterampilan teknikal atau operasional bagi mereka.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Afandi, Junanto, Tulus & Afriani, Rachmi, 2016, *Implementasi Digital-Age Literacy dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia*, Surakarta. Hal. 21

<sup>4</sup> R.M., Felder, 1993, Reaching the Second Tier: Learning and Teaching Styles in College Science Education. *J. College Science Teaching*, 23(5), 286-290. Lihat dalam, <http://www2.ncsu.edu/unity/lochers/-users/f/felder/public/RMF.html>

Kebijakan pemerintah tentang *lockdown* ini berlaku bagi seluruh kalangan masyarakat yang ada di Indonesia termasuk juga sektor pendidikan sehingga pembelajaran harus dilakukan secara daring peraturan ini berlaku bagi setiap institusi dan lembaga pendidikan di seluruh Indonesia.<sup>5</sup> *Lockdown* yang diartikan sebagai penutupan akses di sebuah area, baik jalur masuk maupun keluar, menyebabkan dunia pendidikan secara perlahan sudah mulai mengubah model-model pembelajaran agar terselamatkan dari arus pandemi yang tengah datang menggelombang.

Berkait erat dengan fenomena dan keharusan digitalisasi di dunia pendidikan dalam berbagai pembelajaran semua disiplin ilmu, maka salah satu mapel (mata pelajaran) patut mendapat perhatian serius adalah ilmu pengetahuan di bidang sejarah. Hal ini seperti diungkapkan oleh Ubaid Matraji, Koordinator Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI), bahwa banyak peserta didik yang tidak suka pelajaran sejarah. Sebab, mereka menganggap mata pelajaran tersebut kurang esensial. Di samping itu, sejarah tidak termasuk materi yang diujikan secara nasional dan tidak menjadi nilai kelulusan sehingga cukup beralasan dalam pandangan peserta didik apabila mata pelajaran sejarah tidak menjadi hal yang penting.<sup>6</sup> Selain dari mata publik, termasuk para siswa-siswi, status mata pelajaran sejarah tidak memiliki nilai gebyar sehingga menjadi ilmu pengetahuan yang bisa dikatakan sedikit peminatnya, apalagi kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah yang berakibat siswa bosan dan tidak termotivasi.

Apalagi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bidang sejarah yang lebih spesifik, yaitu SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), jika dianalisa tentang ketertarikan mereka di berbagai jenjang mulai MI, MTs, ataupun MA, maka ditemukan fakta kejenuhan peserta didik. Padahal mempelajari kisah-kisah islami akan meneguhkan hati seperti terdapat dalam Al-Qur'an:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُنَبِّئُ بِهِ فُؤَادَكَ ۖ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ ۚ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَىٰ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: “Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.” (QS. Hud:120)

Sebagai sebuah mata pelajaran yang diajarkan di madrasah, SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) mempunyai fungsi yang sangat penting bagi pendidikan anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Zakiah Daradjat dalam bukunya *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* mengenai paparan fungsi Sejarah Kebudayaan Islam, yaitu: [a] Membantu peningkatan iman siswa dalam rangka pembentukan pribadi muslim, di samping memupuk rasa kecintaan dan kekaguman terhadap Islam dan kebudayaannya. [b] Memberi bekal kepada siswa dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka, bila mereka putus sekolah. [c] Mendukung

<sup>5</sup> Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., & Marga, N. S., 2021, *Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm*. Lihat dalam, *Jurnal Data Mining dan Sistem Informasi*, 2(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/ldmsi.V2i1.1021>

<sup>6</sup> Lihat dalam, <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/20/09/2020/pengamat-ungkap-banyak-siswa-yang-tidak-suka-pelajaran-sejarah/>

perkembangan Islam masa kini dan mendatang, di samping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna Islam bagi kepentingan kebudayaan umat manusia.<sup>7</sup>

SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di madrasah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan peradaban Islam di masa lampau mulai dari masa Nabi Muhammad periode Mekah dan Madinah, kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat, perkembangan Islam periode klasik atau zaman keemasan (650-1250), Perkembangan Islam pada abad pertengahan atau masa kemunduran (1250-1800), Perkembangan Islam pada masa modern atau waktu kebangkitan (1800 sampai sekarang), perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.<sup>8</sup> Dari penjelasan ini dapat dibaca bahwa SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) merupakan kajian tentang urutan waktu dan peristiwa-peristiwa (*study of chronology and events*).

Pada hakikatnya, mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) merupakan mata pelajaran yang sangat penting, karena ilmu pengetahuan sejarah agama Islam adalah kajian akademis yang berbentuk semacam rangkaian kotak-kotak atau lingkaran-lingkaran (*arranged in small circles*) yang memuat rentetan-rentetan beragam peristiwa masa lampau dalam hamparan latar Islam sehingga pada akhirnya akan menjadi sebuah bangunan pengetahuan yang utuh tentang jejak Islam dan umat muslim dari masa ke masa. Rangkaian kronologi legenda tersebut meliputi perjalanan umat Islam mulai dari aspek pemikiran, agama, sistem ekonomi, sosial-politik, sampai dengan sisi kebudayaan.

Namun fakta yang tampak dalam pembelajaran keseharian, mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) agak dijauhi, jika tidak boleh disebut tidak diminati, oleh sebagian besar peserta didik. Mayoritas mereka berpandangan bahwa SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) adalah suatu mata pelajaran berbentuk seperangkat “teks-teks tentang sejarah” yang lebih banyak tulisan dan harus dilakukan melalui pendekatan membaca (*through a reading approach*) sehingga dianggap cukup mudah mengundang rasa bosan, apalagi ditambah dengan cara penyampaian guru yang masih menggunakan metode ceramah membuat peserta didik benar-benar merasa jenuh dan sekaligus berakibat minat belajar mereka menyusut.

Berdasarkan hasil observasi, seperti yang dilakukan oleh Khoirul Anam, ditemukan perihal pembelajaran mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) mengalami kemerosotan dalam aspek proses belajar mengajar, keaktifan anak dalam proses belajar mengajar, dan aspek hasil belajar. Hal yang terakhir ini seringkali menjadi sorotan tajam tidak hanya beberapa pihak dalam lembaga pendidikan tetapi juga wali murid. Dalam pandangan kebanyakan para pendidik dan kalangan orang tua siswa, bahwa anak-anak seusia SMP/SMA (Sekolah Menengah Pertama/Sekolah Menengah Atas) memang tengah berada dalam lingkaran masa-masa kemampuan kognitif yang menyentuh siklus produktif sehingga sangat terbuka kemungkinan bisa berkembang dengan begitu pesat. Oleh karena itu, jika penggunaan metode, strategi, dan media dibiarkan dalam bentuk yang konvensional dan

---

<sup>7</sup> Lihat kutipan Alif Syaichu Rohman dalam skripsinya, *Minat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIIIH MtsN Ariyojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012*, (Tulungagung: Tahun 2012). Hal. 40

<sup>8</sup> Lihat dalam, Departemen Pendidikan Agama RI, 2004, *Pedoman Khusus Sejarah kebudayaan Islam*, Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI. Hal. 18. Dapat dilacak dalam, Abdul Haris Hasmar, *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah*, Jurnal MUDARRISUNA Vol. 10 No. 1 Januari-Maret 2020 <https://www.3A/2F/2Fdx.doi.org/2F10.22373/2Fjm.v10i1.6789>

klasik tanpa upaya serius untuk mengejar pilihan-pilihan sesuai perkembangan zaman yang bisa di-*update* pada ranah terbaru, maka pihak yang dirugikan adalah para peserta didik, sebab mereka kehilangan apa-apa yang sudah seharusnya mereka capai tetapi malah justru sama sekali tidak mereka tergapai.<sup>9</sup>

## 2. PEMBAHASAN

### a) Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar dalam sebuah kelas merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara guru dan muridnya, namun sayangnya seperti apa yang terurai di dalam latar belakang bahwa masih banyak guru yang mengajar masing-masing mata pelajaran, termasuk di antaranya, mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Rata-rata mereka masih menggunakan proses mengajar dengan tetap dengan gaya klasik, seperti mendongeng, berceramah, atau mendikte agar ditulis ulang oleh siswanya. Hal yang cukup miris dalam pemandangan dunia pendidikan, yaitu tugas-tugas harian yang dipikulkan di atas pundak anak didik acapkali menjadi “lobang tikus” seorang pengajar yang tengah lelah dengan cara mengajarnya sendiri.

KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) tidak akan berjalan dengan lancar, efektif, dan baik jika tidak ada suatu perantara, alat penghubung, bahan yang sangat mudah untuk dipahami peserta didik, suatu gambar yang mudah dipahami oleh anak-anak, atau boneka yang bisa bergerak dan bersuara agar anak-anak lebih mudah dalam memahami penyampaian dari apa yang dinasihatkan atau disampaikan di buku Sejarah Kebudayaan Islam semua yang dipaparkan di atas adalah pengertian secara umum kata media.<sup>10</sup> Oleh karenanya, digitalisasi sekolah menjadi salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air. Guru akan semakin mudah mengakses informasi materi dan lebih variatif sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Sedangkan siswa bisa ikut berpartisipasi mengikuti proses pendidikan secara dinamis melalui berbagai adopsi perangkat teknologi.

Pemanfaatan teknologi digital untuk penguatan sistem pendidikan atau yang lazim disebut digitalisasi pendidikan adalah prioritas utama untuk mengikuti arus kemajuan. Namun banyak orang merasa bahwa pendidik dan lembaga pendidikan berada pada posisi ketinggalan zaman dalam penggunaan teknologi digital, dibandingkan dengan sektor kehidupan lainnya.<sup>11</sup> Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dewasa ini telah sampai garis pada grafik yang menunjukkan *trend* terus menanjak dengan laju peningkatan yang sangat pesat.

Terkadang cara penyampaian, strategi, metode yang digunakan guru kepada murid yang mungkin kurang menarik atau malah tidak inovatif, dan memulainya atau bahkan menemukan media yang

<sup>9</sup> Uraian ini dapat dilihat dalam skripsi, Khoirul Anam, 2022, *Pengembangan Media Pembelajaran SKI pada Materi Masa Kerasulan Nabi Muhammad SAW Berbasis Google Sites untuk Memaksimalkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Raden Bagus Turen*, Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Gondanglegi Malang. Hal. 07-10

<sup>10</sup> Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, 2001, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru. Hal. 09

<sup>11</sup> lihat dalam, <https://mediaindonesia.com/opini/386828/keharusan-digitalisasi-sistem-pendidikan>

membuat anak didik tertarik bukan hal yang mudah dan bisa dikerjakan dalam waktu yang singkat. Tetapi, apabila target yang direncanakan dalam proses pembelajaran tidak tercapai, maka beban berat yang harus disanggah oleh guru bukan hanya sekedar tanggungjawab moral belaka namun lebih jauh daripada itu merupakan beban intelektualitas generasi. Oleh sebab itu, sebagai penggerak, seyogyanya seorang guru perlu melakukan langkah-langkah yang memiliki dampak perubahan pada kelas, antara lain: [a] guru memberikan rangsangan-rangsangan yang diracik sedemikian rupa sehingga tidak sampai mendominasi gaya pengajaran yang membuat stimulus berubah menjadi “uji-coba kelinci” pada peserta didik; [b] anak didik perlu diberikan ruang yang luas dalam ranah kreativitas, sehingga mereka lebih banyak mempunyai peluang berfikir kritis atas apa yang dipelajari.

Selama ini, dominasi guru dalam proses-proses pembelajaran benar-benar terasa hegemonik, sehingga kondisi seperti ini tidak jarang menjadikan sikap aktif anak didik terbonsai dan mencetak mereka sebagai pendengar setia dari ceramah-ceramah gurunya; [c] sebagaimana pemerintah telah memikirkan dan membuat regulasi-regulasi bagaimana generasi bangsa bisa lebih aktif, kritis, dan inovatif dalam pembelajaran yang mereka laksanakan, maka kalangan pendidik melakukan ikhtiar-ikhtiar, atau setidaknya memiliki angan bagaimana anak didik mampu mendominasi kelas; [d] salah satu pengembangan yang bisa diberikan dalam ranah media pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan *tools* Google yang mungkin masih asing di telinga sebagian guru. Tetapi *tools* Google merupakan alat yang cenderung lebih dekat dengan model-model website dan berbasis internet, sehingga bisa dipergunakan kapanpun dan di mana pun.

#### **b) Pengertian Google Sites**

Seiring dengan menjamurnya penggunaan teknologi yang ditunjukkan dengan munculnya berbagai instrumen-instrumen piranti yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dirancang mempunyai spesifikasi lebih canggih setiap zaman. Oleh karena itu, banyak istilah-istilah teknologi yang secara terus menerus senantiasa diperbarukan khususnya di dalam materi ajar Teknik Informatika.

*Tools* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti alat. *Tools* sendiri memiliki makna perkakas yang digunakan oleh manusia untuk memudahkan sebuah pekerjaan. Tidak hanya selalu identik dengan teknologi, *tools* juga bisa didefinisikan sebagai alat kerja bantu seperti gergaji, pisau, sendok, dan sebagainya.<sup>12</sup> Salah satu *tools* yang disediakan oleh Google yang berbasis website adalah *tools* yang bernama Google Sites yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana bantuan dalam pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan guna menjadikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Di samping penggunaan yang sangat mudah, Google Sites memiliki fitur-fitur gambar yang bisa membuat materi-materi pembelajaran semakin menarik untuk dipelajari.

Google Sites adalah *tool* untuk membuat website atau halaman web untuk tim, proyek, event, atau keperluan khusus lainnya. Jadi, Sites adalah *tool* ideal untuk membuat website internal yang hanya akan diakses oleh orang-orang tertentu dengan fitur dan fungsi yang sangat spesifik.<sup>13</sup> Berdasarkan uraian

---

<sup>12</sup> Lihat dalam, <https://typograp.com/blog/arti-tools-inilah-pengertian-fungsi-dan-contohnya/>

<sup>13</sup> Lihat dalam, <https://idwebhost.com/blog/google-sites/>

ini dapat diambil sebuah pemahaman sederhana bahwa Google Sites merupakan sebuah *tool* pada akun Google yang dapat digunakan untuk membuat halaman website secara mudah. Hampir sama dengan WIKI,<sup>14</sup> kita dapat membuat halaman web sendiri melalui fitur-fitur sederhana Google Sites.

Website merupakan nama yang sudah tidak asing dalam dunia internet karena secara tidak langsung banyak orang yang menjadi pengguna jaringan *word wide web* atau biasa diingat dengan situs *www/URL*. Dengan domain ini pasti semua orang yang sudah akrab dengan dunia maya merasa tidak canggung lagi, namun rata-rata penggunaannya hanya menjadi penikmat layanan yang terjaring dalam sebuah web atau situs, belum sampai pada tingkat “pembuat” web atau situs tersebut. Jika keinginan ini dimiliki oleh kaum pendidik di lembaga pendidikan, maka bisa dipastikan metode, dan strategi belajar yang digunakan para akan lebih hidup dengan penggunaan media yang mampu menyuguhkan macam-macam perangkat yang beragam. Oleh sebab itu, melalui pemanfaatan Google Sites ini masyarakat sekolah dirancang akan mampu memaparkan materi ajar, khususnya mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), dalam bentuk karakteristik yang lebih variatif. Tidak hanya corak penampilan yang harus menyenangkan tetapi ranah kegiatan belajar juga perlu lebih leluasa dalam mengelaborasi kompetensi siswa. Corak ini niscaya mampu mengembangkan ruang yang memungkinkan komunikasi dua arah (*two-ways communication*).

### c) Implementasi Google Sites

Google Site digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis website, beberapa fitur yang digunakan dalam Google Sites sangat mendukung kegiatan atau proses pembelajaran *blanded learning* (campuran antara sinkronous dan asinkronous), pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites sangatlah praktis dengan hasil yang efektif karena dewan guru hanya perlu menyiapkan materi yang nantinya dimasukkan dalam Google Sites. Ketika pembelajaran dimulai guru cukup memperhatikan dan memberikan stimulus-stimulus terkait materi yang diajarkan guna membangun daya pikir anak didik terhadap materi yang akan diajarkan, selebihnya cukup dengan memberikan media pembelajaran Google Sites berupa situs untuk kemudian diklik oleh anak-anak dan dibaca sendiri oleh anak-anak.<sup>15</sup> Di lain sisi, guna menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan maksimal, maka Google Sites dirancang sebagai media pembelajaran dengan sebuah platform yang terbuka sehingga semua kalangan dari masyarakat bisa mengakses dengan mudah, murah, dan nyaman. Bahkan setelah Google Sites dibuat sebagai media pembelajaran, maka tahapan berikutnya adalah sebuah evaluasi dengan menggunakan teknologi, seperti aplikasi Quizizz, Kahoot dan lain-lain.

Sebelum lebih jauh menelisik tentang Google Sites, ada baiknya dikupas terlebih dahulu ragam bentuk kegiatan belajar-mengajar yang berbasis digital. *Pertama*, pembelajaran sinkron (*synchronous learning*),

---

<sup>14</sup> Wiki, selanjut semacam “Wikipedia” adalah proyek ensiklopedia daring multibahasa yang bebas dan terbuka, yang dijalankan oleh Yayasan Wikimedia, organisasi nirlaba yang berbasis di Florida, Amerika Serikat. Nama Wikipedia berasal dari gabungan kata wiki dan ensiklopedia. Wikipedia dirilis pada tahun 2001 oleh Jimmy Wales dan Larry Sanger. Lebih lengkap uraiannya dapat dilacak dalam, <https://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>

<sup>15</sup> Taufiq Nurs Aziz, 2021, *Strategi Pembelajaran di Era Digital*, Magelang: UNIMMA Press. Hal. 312



yakni sebuah pembelajaran tatap muka yang dilengkapi dengan fasilitas elektronik. Kendati tatap muka berjarak jauh tidak menjadi hambatan berarti, sebab acuannya adalah *support* internet guna sinkronisasi teknologi dalam komputer untuk menyiapkan *link* perangkat videonya.<sup>16</sup> *Kedua*, pembelajaran asinkron (*asynchronous learning*). Di zaman teknologi saat ini sudah sangat pesat, di mana sumber belajar anak sangatlah diakses dari berbagai platform salah satunya Youtube, Classroom, dan masih banyak lainnya (secara gratis), ada juga platform yang berbayar seperti Ruangguru, atau SmartSchool. Biasanya pembelajaran seperti ini banyak digunakan ketika memang kegiatan belajar mengajar di sekolah masih kurang maksimal dan beberapa kemampuan anak didik yang berbeda-beda, untuk memaksimalkan hasil belajar anak didik dibantulah dengan pembelajaran asinkron untuk memberikan materi yang dirasa kurang tuntas.<sup>17</sup> *Ketiga*, pembelajaran campuran (*blended learning*). Sebuah pembelajaran yang efektif yakni gabungan antara sinkron dan asinkron apabila disadari sudah mengikuti zaman, dengan mengkolaborasi berbagai unsur-unsur metode pembelajaran, baik dalam pembelajaran klasik maupun modern, seperti yang telah terealisasi oleh beberapa guru dengan menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran menggunakan komputer dan akses internet pembelajaran. Pembelajaran semacam ini disebut dengan pembelajaran campuran (*blended learning*) atau bisa disebut juga dengan model pembelajaran gabungan antara tatap muka dan jarak jauh (*hybrid learning*). Inilah pembelajaran secara daring (*online*) dan luring (*offline*) yang dikenal dengan campuran dari pembelajaran sinkron dan asinkron.<sup>18</sup>

Google Sites merupakan salah satu *tools* dari beberapa *tools* yang disediakan oleh Google dengan mengusung platform “*mudah digunakan dan bisa dinikmati oleh setiap orang*” tentu memiliki kelebihan dan kekurangan.<sup>19</sup> Selain sebagai keniscayaan dalam sebuah karya, kelebihan dan

---

<sup>16</sup> Salma Dewi, 2012, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Grup. Hal. 274-275

<sup>17</sup> Ibid. Hal. 275-276

<sup>18</sup> Ibid. Hal. 276

<sup>19</sup> Penjelasan tentang kelebihan dan kekurangan google sites dapat ditelaah kembali dalam skripsi, Khoirul Anam, 2022. Hal. 27-28, sebagai berikut: [1] Salah satu tools yang disediakan google dengan tingkat kesulitan yang rendah (mudah untuk diaplikasikan). [2] Tidak bertumpu dalam satu gadget, namun bisa dipergunakan di dalam varian produk gawai dengan seri manapun. [3] Selain daripada itu, pemanfaatan google sites sangat fleksibel sebab bisa dipakai dimanapun dan kapanpun. Salah satu media berbasis website yang tidak di pungut biaya (domain gratis). [4] Memiliki fungsi-fungsi Analytics, Webmaster Tools, dan AdSense yang bisa diakses dengan praktis tanpa ada kesulitan sampai pada tingkat berat, hanya cukup dengan membagikan situs yang sudah disediakan atau tertera pada akun. [5] Cakupan yang luas terhadap perangkat google dimanapun dan oleh/punya siapapun sehingga siapapun/dimanapun bisa diakses tanpa hambatan (fleksibel) sebagaimana gambar, video, foto, resume materi oleh guru yang bersangkutan mudah dibuka. [6] Situs yang sudah dibuat dengan baik dan benar akan tersimpan otomatis pada akun google yang dibuat untuk daftar akun google sites, tanpa perlu khawatir terjadi kasus kehilangan data-data dan proyek materi berbasis google sites kecuali pengguna lupa email dan sandinya. [7] Kapasitas yang bisa ditampung secara online sebesar 100 MB dan tidak berbayar.

Selain itu, terdapat penjelasan yang cukup sederhana dari Aldwin Nayoan, lihat dalam, <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membuat-google-sites/>, bahwa: Dibandingkan dengan platform-platform pembuatan website lainnya, google sites memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: [1] Integrasi dengan Google - Karena terhubung dengan akun Google, website google sites langsung disimpan di Google Drive. [2] Tampilan admin area simpel - Google sites menawarkan tampilan admin area yang mudah dipahami. [3] Keamanan terjaga - Sama seperti layanan Google lain yaitu Gmail, Google Drive dan GDocs, google sites aman dari virus dan serangan hacker. [4] Website cepat - Kecepatan website dengan platform ini tidak perlu dipertanyakan karena

kekurangan pasti menjadi fakta. Tetapi dalam Google Sites hampir-hampir tidak ditemukan kekurangan, sehingga segenap guru benar-benar mempunyai ruang bebas menentukan pilihan penggunaan salah satu *tools* ini sebagai metode mengajarnya.

#### d) Langkah-langkah Penggunaan Google Sites

Untuk penggunaan media Google ada beberapa langkah-langkah yang harus dipahami dan diperhatikan, antara lain:

*Pertama*, persiapan sebelum siswa mengakses Google Site: [a] Karena pembelajaran yang digunakan merupakan pembelajaran campuran (*blended learning*) yang berbasis website, sudah tentu seorang pendidik menyiapkan bahan-bahan dan situs yang sesuai dan relevan dengan apa yang akan disajikan agar anak didik bisa mengakses ketika pembelajaran. [b] Silabus, RPP, dan perangkat serta bahan lainnya yang diperlukan di upload terlebih dahulu di dalam akun Google Sites. Selain praktis, cara belajar dengan media ini membuat guru tidak kehilangan fokus perhatian karena poin-poin utama telah tercover dalam silabus, RPP, dan perangkat pembelajaran lain sehingga menjadikan anak didik lebih terkondisikan sebab mereka cenderung menyukai pembelajaran yang berkesan murni atas keinginan dan karya gurunya. [c] Laman (*web page*) dalam website google sebaiknya diatur sesuai keadaan (*conditional settings*) dalam bentuk yang sudah didesain dengan menyelaraskan kesukaan anak didik di kelas, baik terkait dengan gambar-gambar, latar tampilan (*background*) maupun berkaitan dengan warna, ukuran dan bentuk huruf (*font*), sehingga mereka merasa bahwa materi tersajikan dengan tepat dan layak (*proper and feasible*) untuk usia mereka. [d] Setelah pembelajaran campuran (*blended learning*) selesai dengan bentuk media pembelajaran berbasis web dengan *tools* Google Sites, maka langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi terhadap poin-poin dalam materi yang sudah disampaikan, seperti membuat pertanyaan yang berbobot mulai dari LOTS (*lower order thinking skills*), MOTS (*middle order thinking skills*), sampai HOTS (*higher order thinking skills*), dengan sebuah situs soal berupa Quiziz dan lain-lain. Selain guru tahu seberapa tingkat serapan anak didik terhadap materi pembelajaran campuran (*blended learning*), dengan evaluasi berbasis internet ini juga dapat dibuat untuk mengukur apa-apa yang dianggap kurang sekaligus menjadi momen mengetahui timbal balik (*feedback*) anak didik terhadap apa yang diusahakan oleh guru dengan media pembelajaran berbasis web ini.

*Kedua*, kegiatan selama siswa mengakses Google Site: [a] Beberapa kendala yang sering dialami oleh pendidik, antara lain sikap berupa pengertian anak didik untuk menjelajah “lokasi-lokasi permainan” yang sangat minim sehingga terkadang mereka berselancar di dunia maya. Oleh karena dalam fase dasar sedemikian ini acapkali ditemui berbagai macam dinamika dari perambahan akibat kenakalan dan penasaran (*mischievous and curiosity*) anak-anak usia sekolah SD, maka jajaran guru perlu melaksanakan pengecekan berkala saat kegiatan belajar mengajar, dengan memastikan bahwa *link* Google Sites yang sudah dibuat oleh masing-masing guru benar-benar dikunjungi anak didik. Salah satu platform yang tersedia, bisa diaplikasikan tanpa biaya (gratis), dan berfungsi melacak jumlah pengunjung yaitu *Google analytic*. [b] Seringkali diketemukan beberapa anak didik memang melakukan

---

dijalankan menggunakan server Google. [5] Fitur sharing - Mengelola google sites sangat mudah, terutama berkat fitur share seperti halnya menggunakan Google Drive dan Docs.

sikap-sikap kenakalan dan penasaran (*mischief and curiosity*) dengan menampakkan keengganan untuk mengerjakan tugas-tugas yang diperintahkan oleh gurunya. Namun sebetulnya, dalam pembelajaran Google Sites berbasis web ini, anak didik dapat mengerjakan tugas dalam *tools* Google Form, sehingga hasil belajar materi-materi yang telah disampaikan diketahui dengan mudah oleh setiap guru. [c] Perolehan nilai yang terpampang jelas dalam *tools* Google Form tidak saja dapat dibuat sebagai alat pengukur tinggi rendah pemahaman anak-anak didik terhadap materi, tetapi juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi terhadap proses, strategi, metode, pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis web yang dibuat guru tersebut.

#### e) Proses Detail Pembuatan Google Sites

Penjelasan detail cara membuat Google Sites sebagaimana tertera dalam panduan Google berikut ini: **Pertama, Akses Google Sites.** Siapkan dahulu “akun Google” agar dapat menggunakan Google Sites. Jika sudah punya, segera saja akses Google Sites dan *log in* dengan akun tersebut. **Kedua, Buat Draft Website.** Setelah masuk ke Dashboard Google Sites, Anda akan menemukan beberapa pilihan *template* di bagian atas halaman. *Template* yang siap pakai merupakan desain secara instan. Namun jika ingin membuat desain website yang unik, maka caranya, dengan memilih opsi “**Blank**” untuk memulai *draft* website. **Ketiga, Kenali Editor Google Sites.** Setelah mengklik opsi “**Blank**” tadi, maka pengguna akan dibawa menuju ke halaman editor Google Sites. Editor yang dimiliki Google Sites memang cukup sederhana, namun ada baiknya dikenali dahulu bagian-bagian di halaman ini:

Editor Google Sites terbagi menjadi tiga: [a] Tengah. Bagian tengah di halaman editor ini menunjukkan *preview* website. Hasil semua kustomisasi yang dilakukan akan terlihat di bagian ini. [b] Atas. Di bagian atas, dapat dilihat beberapa tombol, yaitu: **Undo** - Membatalkan perubahan yang dilakukan. **Redo** - Menggunakan kembali perubahan yang baru saja dilakukan. **Preview** - Melihat versi *live* website. **Copy website link** - Mengkopi *link draft* website Anda untuk diberikan ke orang lain. **Share with other people** - Berfungsi untuk menunjukkan *draft* website atau mengajak orang lain berkolaborasi di *draft* website yang dikerjakan. **Setting** - Berisi beberapa pengaturan terkait desain website. Di sini juga dapat dihubungkan website dengan akun Google Analytics. **More** - Menu untuk menampilkan fungsi tambahan. Contohnya, *version history* untuk melihat catatan perubahan *draft* dan *duplicate site* untuk menggandakan *draft* website yang sedang dibuat. **Publish** - Tombol untuk mempublikasikan website setelah *draft* selesai dibuat. [c] Kanan. Terakhir di langkah ketiga dalam panduan Google Sites ini, di bagian kanan terdapat berbagai menu untuk melakukan kustomisasi website tiga kategori utama yang ditampilkan, yaitu: **Insert**, **Pages**, dan **Themes**.

Ketiga tab: **Insert**, **Pages**, dan **Themes** dapat diuraikan sebagai berikut: [a] **Insert** - Tab ini berisi jenis-jenis konten yang dapat diisi ke dalam halaman website. Misalnya, teks, gambar, tombol, *divider*, dan daftar isi. Selain itu, dapat disisipkan pula *widget* kalender, Google Maps, YouTube, dan dokumen-dokumen Google Docs. Tidak hanya itu, ada enam pilihan *layout section* yang dapat dipilih di dalam tab ini sesuai kebutuhan website. [b] **Pages** - Fungsi tab ini cukup jelas, yaitu menampilkan berapa banyak halaman website yang dimiliki beserta strukturnya. Di tab ini juga dapat ditambahkan halaman ke website. [c] **Themes** - Tab ini bagian terakhir yang memungkinkan adanya untuk pilihan tema-tema dari website yang dibuat. Sebuah tema meliputi font tulisan, aksen warna website, dan

pilihan latar belakang untuk bagian *banner*. Google Sites menawarkan enam pilihan tema untuk membuat website yang menarik dan unik. Meskipun sudah ditentukan satu tema, tetapi masih bisa dipilih ukuran font dan latar belakang yang digunakan. Cukup klik saja elemen yang digunakan.

**Keempat, Buat Desain Website.** Sesudah mengenal bagian-bagian editor di langkah ketiga dalam panduan Google Sites, maka selanjutnya membuat desain website. Contoh, di panduan Google Sites ini akan ditunjukkan langkah-langkah membuat halaman utama (*homepage*) website. Pertama, klik teks judul di *header* dan ganti dengan nama website yang dibuat. Misalnya, "Test Website". Kemudian, klik **Text Box** di tab **Insert** untuk memasukkan kolom teks di bawah *header*. Lalu diisi dengan deskripsi singkat tentang tujuan website. Ketika kolom teks diklik, format teks dapat disesuaikan dengan tampilan. Opsi *formatting* yang ditawarkan mirip dengan yang ada di Microsoft Word atau Google Docs, termasuk adanya pilihan *bold*, *italic*, *numbering*, dan *bullets*.

Selanjutnya bisa dimulai membuat draft halaman website. Caranya, klik dan tarik *template layout* dari tab **Insert**. Di dalam *template* ini, dapat disisipkan gambar dan teks. Jika ada elemen yang tidak dibutuhkan atau kurang sesuai, maka dapat dihapus dengan mudah. Caranya, letakkan kursor di atasnya, lalu klik ikon tempat sampah di sebelah kiri elemen tersebut. Jika letak sebuah elemen tidak sesuai keinginan, cukup geser sesuai lokasi yang dikehendaki. Oleh sebab itulah, setiap pengguna tidak perlu buru-buru dihapus. Caranya, letakkan kursor di atas elemen yang ingin dipindahkan. Tahan tombol *mouse* ketika memindahkan elemen tersebut (*drag and drop*).

**Kelima, Publikasikan Website.** Apabila langkah-langkah dalam panduan Google Sites sebelumnya sudah dilakukan, tinggal klik tombol **Publish**. Sebagai platform pembuatan website yang aman, domain yang didapatkan dari Google Sites sudah menggunakan protokol HTTPS<sup>20</sup>. Hal ini tentu penting untuk membangun kepercayaan dengan pengunjung dan membantu upaya SEO.<sup>21</sup> Jika ingin memiliki domain yang lebih singkat dan mudah diingat, langkah-langkahnya bisa mengikuti panduan menghubungkan *custom domain* Google Sites.

**Keenam, Beli Domain.** Jika belum memiliki domain, maka domain dapat dibeli terlebih dahulu. Sedangkan harga sebuah domain tergantung di mana domain itu dibeli. **Ketujuh, Hubungkan Domain dengan Google Sites.** Setelah memiliki domain, maka segera hubungkan untuk dapat digunakan ke Google Sites. Adapun proses menghubungkan domain dengan Google Sites, klik tombol **Settings** di baris paling atas halaman editor. Tombol ini diwakili oleh ikon roda gerigi, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

---

<sup>20</sup> HTTPS adalah singkatan dari Hypertext Transfer Protocol Secure atau versi aman dari Hypertext Transfer Protocol (HTTP). Sedangkan, HTTP merupakan protokol yang digunakan untuk membantu proses transfer antar komputer. Silahkan buka dalam, <https://www.niagahoster.co.id/blog/https-adalah-protokol-versi-aman/>.

<sup>21</sup> SEO (Search Engine Optimization) adalah langkah optimasi website agar mendapatkan peringkat teratas di halaman pencarian Google. Website yang berada di posisi teratas akan mendapatkan jumlah pengunjung yang banyak dan berkualitas secara gratis. Namun karena Google merahasiakan teknik perangkaan secara pasti, maka kita bisa intip beberapa indikator utama dari SEO, antara lain: *Pertama*, Google suka wabsite yang cepat. *Kedua*, Google suka dengan artikel yang bermanfaat dan relevan. Silahkan buka dalam, <https://www.niagahoster.co.id/blog/belajar-seo/>.

### f) Implementasi Pembelajaran Berbasis Google Sites<sup>22</sup>

Media pembelajaran berbasis Google Site tidak hanya menyajikan bahan ajar yang berbentuk tulisan saja, namun menyuguhkan banyak fitur yang membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Dalam Google Site juga terdapat ragam fitur yang bisa memudahkan guru memasukkan (*imputing*) komponen-komponen penting dalam merancang suatu proses pembelajaran dengan tingkat keberhasilan cukup tinggi. Dalam Google Site tersedia pilihan fitur untuk memasukkan (*imputing*) muatan perangkat mengajar; KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), CBT Tes Berbasis Komputer atau CBT (*Computer Based Test*), Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), Absensi Siswa, Jurnal Guru, Penilaian, bahkan Kalender Akademik.

Hal itu tidak hanya memudahkan guru dalam mengonsep jalannya proses pembelajaran, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap para siswa karena mereka bisa belajar kapan saja dan di mana saja dengan melihat bahan ajar yang sudah dibagikan oleh guru kedalam fitur bahan ajar. Media pembelajaran berbasis websites dengan menggunakan *tools* Google Sites diancang akan menjadikan para siswa menemukan kemudahan mengakses secara mandiri guna memperoleh materi-materi yang seharusnya dipelajari sehingga sisi kognitif mereka bakal mengalami perkembangan.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa, maka beberapa aspek yang sang perlu untuk tercakup dalam pembelajaran berbasis websites dengan menggunakan *tools* Google Sites ada tiga, yaitu: [a] aspek isi dan materi media; [b] aspek visual media; dan [c] aspek pendukung media. Dengan mengambil sampel mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), ketiga aspek tersebut dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

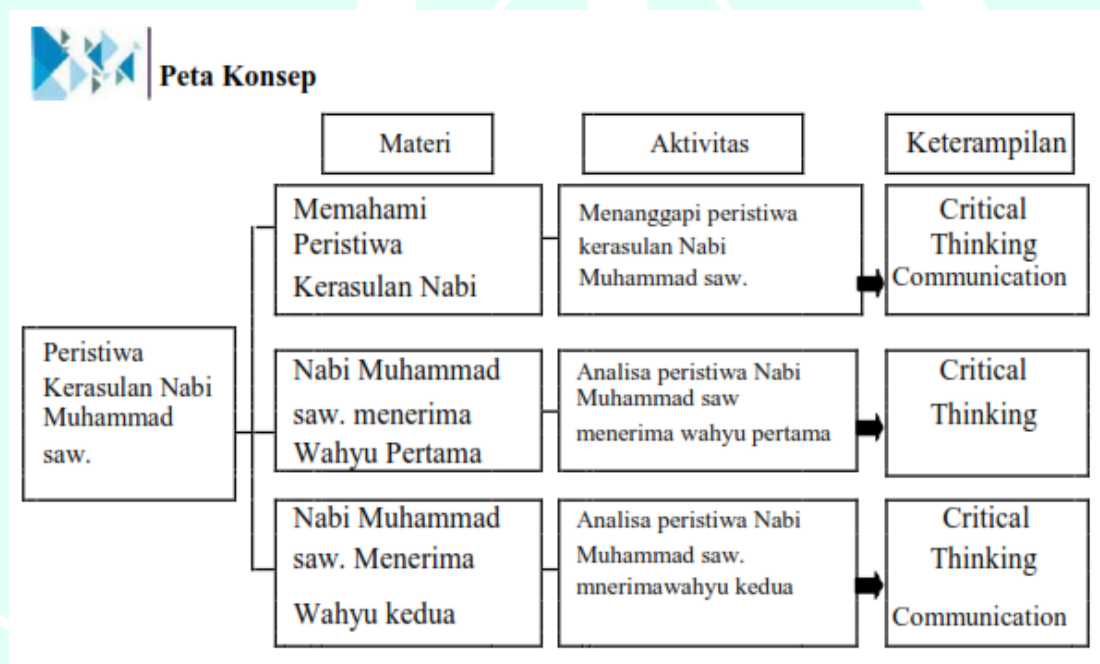
ASPEK MATERI	ASPEK VISUAL	ASPEK PENDUKUNG
Isi: ✓ SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Spesifikasi: ✓ Masa kerasulan Nabi Muhammad SAW. Tujuan: ✓ Memaksimalkan hasil belajar.	Narasi: ✓ Peristiwa kerasulan Nabi Muhammad SAW. ✓ Peristiwa Nabi Muhammad SAW menerima wahyu.	Visualisasi (power point, gambar, film): ✓ Peristiwa kerasulan Nabi Muhammad SAW. ✓ Nabi Muhammad SAW menerima wahyu.
Kopetensi dasar pada bab peristiwa kerasulan Nabi Muhammad SAW.	✓ KD I: Menghargai peristiwa kerasulan Nabi Muhammad SAW. ✓ KD 2: Menjalankan sikap amanah dalam	Narasi setiap KD

<sup>22</sup> Sub bab ini merupakan intisari dan hasil pengembangan pembahasan. Adapun uraian secara detail dapat dibaca dalam skripsi, Khoirul Anam, 2022. Hal. 69-97

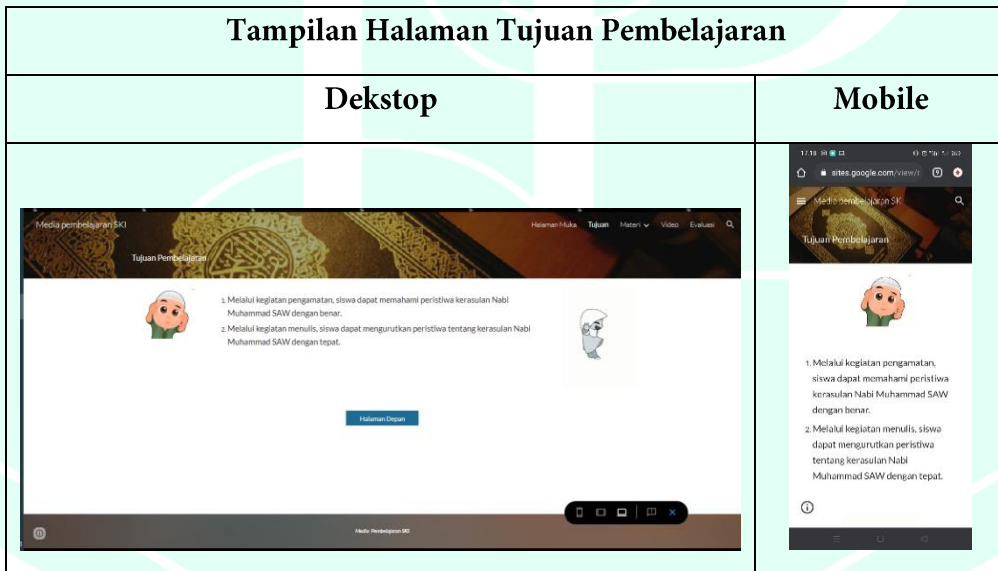
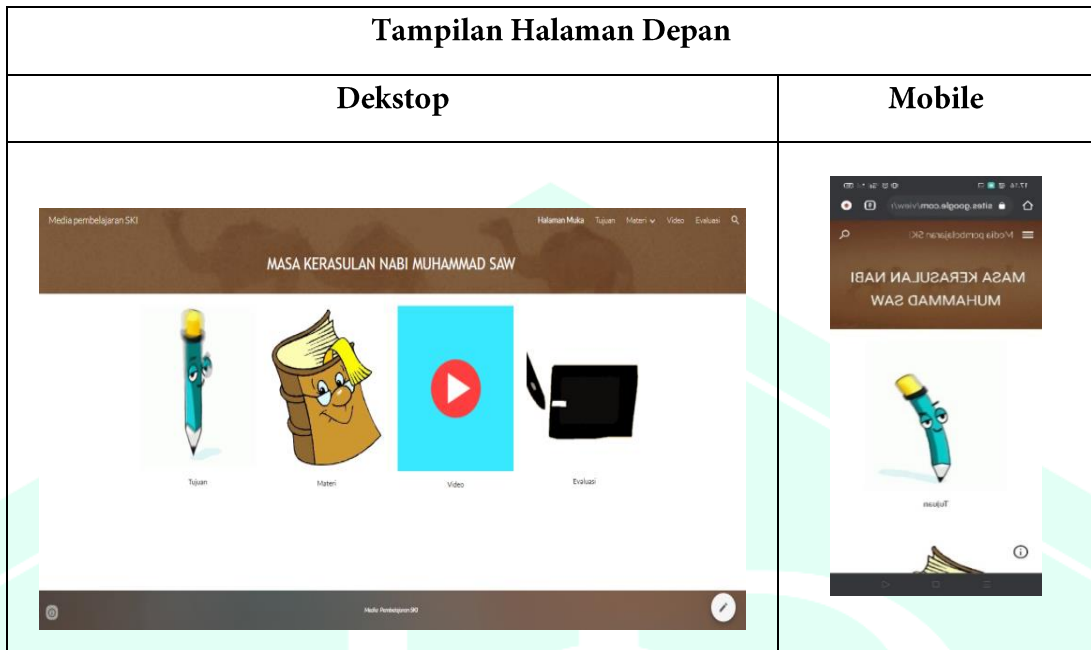
ASPEK MATERI	ASPEK VISUAL	ASPEK PENDUKUNG
	<p>menjalani tugas sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ KD 3: Memahami peristiwa kerasulan Nabi Muhammad SAW.</li> <li>✓ KD 4: Mengurutkan peristiwa tentang kerasulan Nabi Muhammad SAW.</li> </ul>	
Elemen media berbasis Google Site yang perlu ditampilkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ SK dan KD.</li> <li>✓ Bahan Ajar.</li> <li>✓ Evaluasi hasil belajar.</li> </ul>	Narasi setiap poin
Tema dalam media	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Peristiwa kerasulan Nabi Muhammad SAW.</li> <li>✓ Peristiwa turun wahyu.</li> </ul>	<p>Visualisasi (power point, gambar, film):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Peristiwa kerasulan Nabi Muhammad SAW.</li> <li>✓ Peristiwa turun wahyu.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pengulangan materi dalam setiap KD.</li> <li>✓ Memperkuat daya ingat anak didik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengulang materi dan bentuk-bentuk visual.</li> </ul>	<p>Mengulang visualisasi (power point, gambar, film):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Materi ajar.</li> <li>✓ Memberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi.</li> </ul>
Desain produk media Google Sites.	<p>Penerapan aspek visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pilihan jenis kombinasi warna.</li> <li>✓ Pilihan ilustrasi gambar.</li> <li>✓ Pilihan jenis gambar.</li> <li>✓ Resolusi pada media.</li> </ul>	<p>Alternatif warna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Komplementer atau Kontras.</li> <li>✓ Triadik.</li> <li>✓ Polikromatis.</li> <li>✓ Analogus atau Monokrom.</li> </ul> <p>Alternatif ilustrasi gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Narasi tulisan.</li> <li>✓ Narasi kata-kata.</li> </ul> <p>Alternatif jenis gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Karikatur/Kartun.</li> </ul>

ASPEK MATERI	ASPEK VISUAL	ASPEK PENDUKUNG
		✓ Kombinasi. ✓ Objek. Alternatif resolusi: ✓ Tinggi. ✓ Sedang. ✓ Rendah.
Evaluasi.	Ragam tes: ✓ Narasi-narasi pertanyaan. ✓ Visualisasi soal-soal.	tindak lanjut: ✓ Latihan-latihan. ✓ Umpan balik.

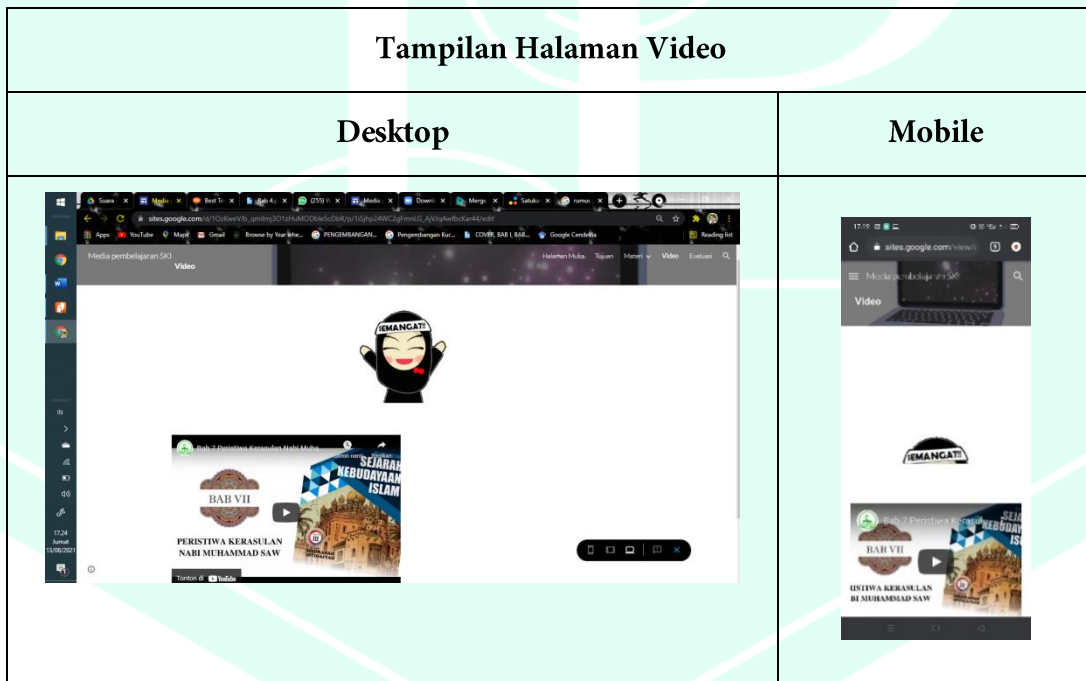
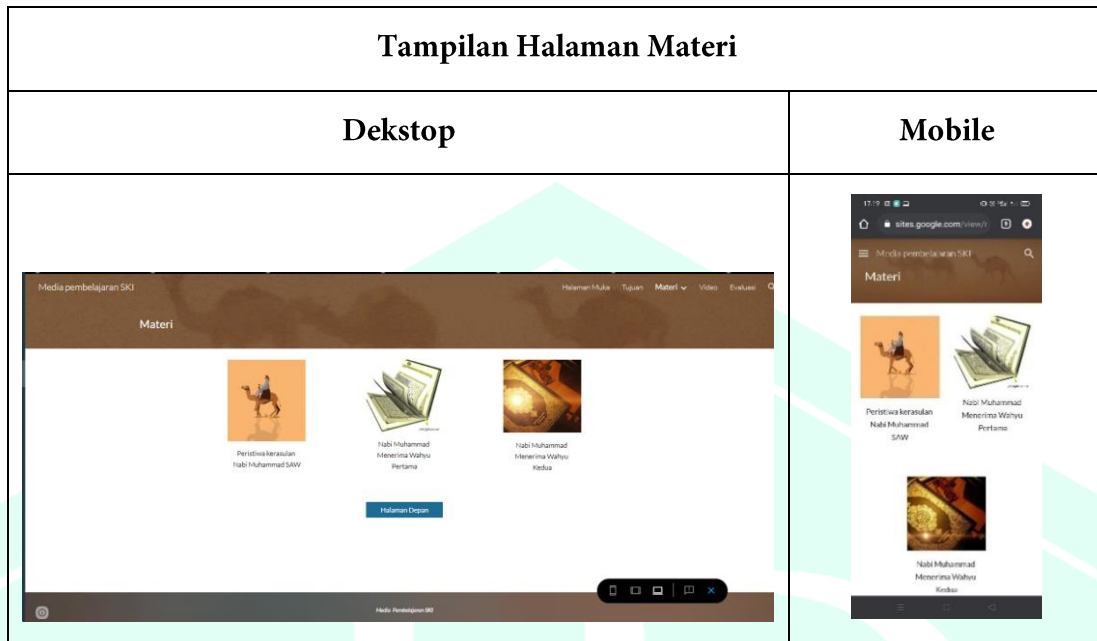
Adapun Peta Konsep pada bab peristiwa kerasulan nabi Muhammad SAW, yaitu:



Sebuah *tools* yang berbasis online dalam bentuk apapun saja, tentu tidak bisa dinafikan oleh para pemakai dari satu aspek yang justru seringkali ditinggalkan, yakni segi visual atau dikenal juga dengan sebutan infografis yang ruang lingkungannya bukan hanya sekedar grafik, namun hal-hal yang perlu dipikirkan dalam setiap sajian adalah pengaturan (*setting*) tulisan-tulisan berisi materi, pilihan font yang menarik, desain gambar yang menampilkan latar sekaligus jenis warna yang digunakan sebagai *background*, warna gambar, ilustrasi foto dan video yang ada hubungan dengan pembahasan, gambar-gambar termasuk simbol-simbol yang lucu dan menarik tentu menjadi keistimewaan dalam tampilan, dan hal tidak boleh dinafikan ialah persoalan resolusi media. Sedangkan desain tampilan media pembelajaran berbasis web dengan *tools* Google Sites bisa diilustrasikan sebagai berikut:







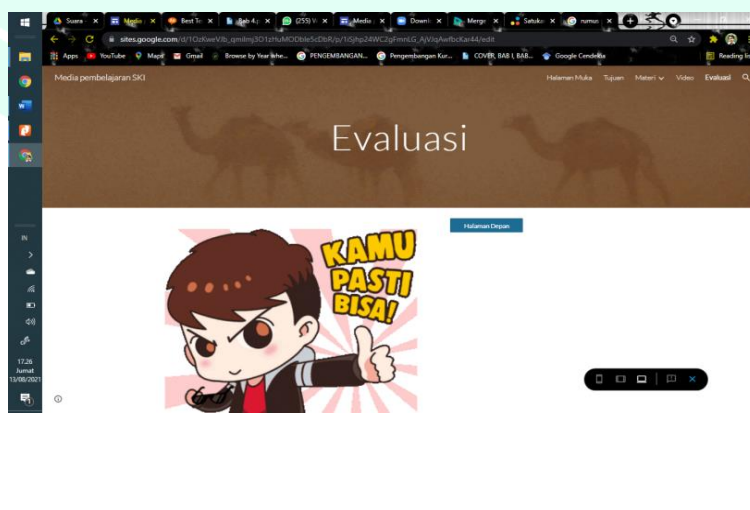
## Tampilan Halaman Sub Materi



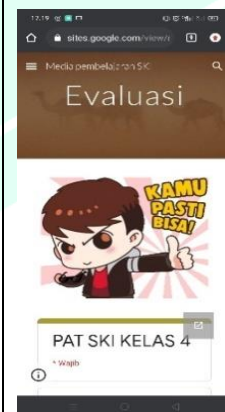
- ✓ Ada halaman yang memuat materi-materi Arab, tulisan Arab, Latin dan terjemahnya.
- ✓ Dalam halaman ini juga ditambahkan audio yang memuat suara bacaan dari materi-materi Arab tersebut sehingga siswa yang belum mahir membaca bisa terbantu.
- ✓ Bahkan penjelasan materi-materi Arab berupa audio juga dapat disisipkan dalam tampilan dari sumber-sumber lain dengan cara men-download konten tersebut. Strategi demikian merupakan pilihan-pilihan ikhtiar agar pemahaman semua siswa terhadap isi materi benar-benar memiliki banyak kemungkinan diperoleh.

## Tampilan Halaman Evaluasi

### Dekstop



### Mobile



### 3. KESIMPULAN

Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan dari uraian-uraian di atas, maka implementasi pembelajaran menggunakan media berbasis Google Site pada eksperimen materi-materi dalam mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) cukup mempunyai kualifikasi validitas yang tinggi dan layak digunakan sebagai materi ajar untuk siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khoirul, 2022, *Pengembangan Media Pembelajaran SKI pada Materi Masa Kerasulan Nabi Muhammad SAW Berbasis Google Sites untuk Memaksimalkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Raden Bagus Turen*, Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Gondanglegi (Malang: Skripsi tidak diterbitkan)
- Ali MD, Ahmad, 2020, *Fikih al-Fatihah, Panduan Lengkap Memahami Induk Al-Qur'an*. Hal. 6-7.
- Dewi, Salma, 2012, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Grup.
- Felder, R.M., 1993, *Reaching the Second Tier: Learning and Teaching Styles in College Science Education*. *J. College Science Teaching*, 23(5), 286-290.  
<http://www2.ncsu.edu/unity/lochers/-users/f/felder/public/RMF.html>
- Hasmar, Abdul Haris, *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah*, Jurnal MUDARRISUNA Vol. 10 No. 1 Januari-Maret 2020  
<https://www.3A/2F/2Fdx.doi.org/2F10.22373/2Fjfm.v10i1.6789>
- Hidayat, M. T., Hasim, W., & Hamzah, A., 2020, *Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: Solusi atau Masalah Baru dalam Pembelajaran?* *Journal Civics & Social Studies*, 4(2), 47–56.  
<https://doi.org/10.31980/Civicos.V4i2.918>
- Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., & Marga, N. S., 2021, *Sentimen Analisis Publik terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm*. *Jurnal Data Mining dan Sistem Informasi*, 2(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/Idmsi.V2i1.1021>
- Murdianto, D., & Santoso, D., 2021, *Sosialisasi Persiapan Pembelajaran di Masa New Normal Bagi Guru SMK di Kota Tarakan*. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research And Engagement*, 2(1), 53–62. Lihat dalam, <https://doi.org/10.37680/Amalee.V2i1.624>
- Nurs Aziz, Taufiq, 2021, *Strategi Pembelajaran di Era Digital*, MAGELANG: UNIMMA Press.
- Pulungan, Suyuthi, 2017, *Sejarah Peradaban Islam*, AMZAH Jakarta.

Rivai, Ahmad dan Sudjana, Nana, 2001, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru.

Syaichu Rohman, Alif, 2012, *Minat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIIIH MtsN Ariyojeding Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan)

<https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/20/09/2020/pengamat-ungkap-banyak-siswa-yang-tidak-suka-pelajaran-sejarah/> (diakses, 24/03/2023)

<https://katadata.co.id/ekarina/berita/6142a9f39af74/peran-digitalisasi-sekolah-untuk-pendidikan-dan-pembelajaran-siswa>. (diakses, 29/03/2023)

<https://mediaindonesia.com/opini/386828/keharusan-digitalisasi-sistem-pendidikan>. (diakses, 29/03/2023)

<https://typograp.com/blog/arti-tools-inilah-pengertian-fungsi-dan-contohnya/>. (diakses, 02/04/2023)

<https://idwebhost.com/blog/google-sites/>. (diakses, 03/04/2023)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>. (diakses, 03/04/2023)