

Development of Google Sites-Based Akidah Akhlak Learning Media in Fostering Critical Thinking Skills

Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Google Sites* Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis

<https://doi.org/10.24036/pakar.v21i2.351>

Syarip Hidayatullah^{1*}, Maswani¹, Abdul Ghofur¹

¹Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia

*E-mail: syariphidayatullah21@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract

*The challenges of the 21st century and the start of the 4.0 era change the face of education to be more competitive, demanding educators to be more innovative and creative in designing learning. In facing these conditions, it is necessary to equip students with critical thinking skills emphasizing the use of technology in learning. The purpose of this research is to develop learning media for moral akidah based on Google Sites in fostering critical thinking skills of seventh-grade MTs students on the material of *riya'* and *nifaq*. This type of research is the Research and Development model Borg and Gall with data collection techniques of interviews, observations, documentation, questionnaires, and tests. The data analysis technique for qualitative data is the Milles and Huberman model, while the independent samples *t*-test and *N*-Gain calculation are used on quantitative data. The development results are very good and representative of fostering students' critical thinking skills. This is evidenced by the assessment of material experts with a percentage of 91.2%, the assessment of media experts shows a percentage of 98.4%, and the assessment of moral creed subject teachers with a percentage of 100%. The effectiveness of google sites learning media can be observed from the results of the independent samples *t*-test with a significance value of $0.000 < 0.05$ with a comparison of the t_{hit} value of $4.869 > 1.671 t_{tab}$ which means H_0 is rejected, and H_1 is accepted. The increase in students' critical thinking skills can be seen in the calculation of *N*-Gain = 0.4178 with a "moderate" improvement category.*

Keywords: Learning Media, Akidah, Akhlak, Google Sites, Critical Thinking

Abstrak

Tantangan abad 21 serta dimulainya era 4.0 merubah wajah pendidikan semakin kompetitif menuntut para pendidik agar lebih inovatif dan kreatif dalam mendesain pembelajaran. Dalam menghadapi kondisi tersebut dibutuhkan pembekalan siswa dengan kemampuan *critical thinking* dengan penekanan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *Google Sites* dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII MTs pada materi *riya'* dan *nifaq*. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* model Borg dan Gall dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data pada data kualitatif yaitu model Milles dan Huberman sedangkan pada data kuantitatif digunakan uji *independent samples t*-test serta perhitungan *N*-Gain. Hasil pengembangan dikategorikan sangat baik dan representatif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan penilaian ahli materi dengan persentase 91.2 %, penilaian ahli media menunjukkan persentase 98.4 % dan penilaian guru mata pelajaran akidah akhlak dengan persentase 100%. Epektifias media pembelajaran *google sites* dapat diamati dari hasil uji *independent samples t*-test dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dengan perbandingan nilai t_{hit} $4.869 > 1.671 t_{tab}$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada perhitungan *N*-Gain = 0.4178 dengan kategori peningkatan "sedang".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Akidah, Akhlak, Google Sites, Berpikir Kritis

1. Pendahuluan

Perkembangan abad ke-21 dengan kemajuan teknologi berbasis digital seperti teknologi komputer dan internet, baik yang berbentuk perangkat keras maupun perangkat lunak memberikan banyak tawaran dan pilihan dalam kehidupan manusia bahkan memberikan dampak positif bagi kemajuan di berbagai sektor (Fauzan & Arifin, 2022). Hal ini disebut-sebut sebagai pintu permulaan dimulainya era industri 4.0. Fenomena ini menjadi tantangan tersendiri bagi kehidupan manusia pada umumnya, di sisi lain kondisi tersebut ikut merubah wajah pendidikan di berbagai belahan dunia khususnya di Indonesia sebab tuntutan zaman semakin kompetitif dalam berbagai hal kebutuhan seperti kompetensi lulusan, kemampuan dalam bidang teknologi dan informasi serta kebutuhan dalam berbagai bidang industri. Keadaan ini menjadi tantangan baru bagi lembaga pendidikan dalam menyiapkan kompetensi lulusan yang mampu bersaing dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (Nata, 2022). Para praktisi pendidikan sebagai subjek yang berperan sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai respon perkembangan dan kemajuan abad 21. Hal ini sebagaimana diamanatkan dalam Keputusan Menteri Agama Tahun 2019 bahwa pendidik dan siswa harus menguasai teknologi sebagai bagian penting serta memberikan perubahan dinamika pelaksanaan pembelajaran (Agama, 2019). Oleh sebab itu Buchori sebagaimana dikutip Abuddin Nata mengungkapkan bahwa setiap sistem pendidikan yang baik akan senantiasa berusaha memahami zamannya dan juga menjawab tuntutannya (Nata, 2022).

Untuk melakukan upaya penyesuaian dengan kondisi di atas lembaga pendidikan seperti madrasah harus mampu mencetak peserta didik dengan empat kompetensi generik yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi (Agama, 2019). Salah satu unsur pendidikan yang berperan penting dalam menyiapkan peserta didik yang sesuai tuntutan abad 21 adalah pendidik. Peran pendidik dalam memenuhi tuntutan era 4.0 menuntut pendidik agar lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital (Yustanti & Novita, 2019). Dalam perspektif ini, istilah profesionalisme pendidik tidak boleh lagi berkuat pada kemampuan minimal, sebagaimana tertuang dalam aturan kebijakan pemerintah akan tetapi guna menghadapi tuntutan global seorang pendidik harus lebih terbuka dengan berbagai kemampuan yang menjadi tagihan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai media dalam kegiatan pembelajaran (Fauzan & Arifin, 2022). Namun faktanya sekitar 60% guru dengan penguasaan teknologi yang masih terbatas (Makdori, 2021). Padahal menurut laporan United Nation Development Program (UNDP) dalam Human Development Report tahun 2016, dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 diperlukan kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (hard skill), kemampuan berkomunikasi, serta berkolaborasi (soft skill). (Utami & Indrajit, 2020).

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai upaya dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran, menutup kesenjangan digital dengan meningkatkan literasi teknologi pada semua siswa, meningkatkan relevansi dan penerapan dunia nyata akademis dan membangun keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan penalaran yang baik, kesadaran global, keterampilan berkomunikasi, literasi informasi dan visual, penalaran ilmiah, produktivitas serta kreativitas (Sheninger, 2014). Ditambah lagi guru yang lebih berperan sebagai fasilitator seharusnya mampu menggunakan teknologi digital yang mengarahkan pada pembelajaran aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Fauzan & Arifin, 2022).

Abudin Nata menyebutkan pendidikan agama Islam kurang berhasil karena persoalan metode pengajarannya yang monoton dan tidak interaktif (Nata, 2022). Ditambah lagi penelitian membuktikan monotonnya suatu metode pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai berdampak pada proses pembelajaran yang tidak aktif dan cenderung

membosankan sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi seorang pendidik akan pentingnya penerapan metode bervariasi yang sesuai dengan peserta didik (Saibah, 2020). Hal yang serupa juga dialami oleh MTs di bagian wilayah barat daya Aceh, problematika guru PAI seperti kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh minimnya variasi metode, model mengajar guru PAI sehingga solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan motivasi belajar ditambah lagi dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Keadaan ini menuntut pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menekankan penggunaan media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif (*active learning*). (Mulasi, 2019).

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan, guru Akidah Akhlak menyatakan sangat kesulitan dalam mengajarkan materi yang bersifat abstrak dan monoton dengan metode ceramah dengan media pembelajaran yang sangat minim seperti terpaku pada buku siswa dan penggunaan proyektor yang tidak diperkaya dengan stimulus gambar atau ilustrasi dan video pembelajaran yang menarik dan dapat dianalisis (Mustaotin, 2020). Hal ini berimplikasi pada kebosanan siswa dalam belajar, mengantuk, dan tidak menuntun mereka untuk berpikir kritis seperti memecahkan masalah, menganalisis suatu peristiwa serta mengambil keputusan yang dilandasi nilai-nilai moralitas dalam Islam sebagai bentuk implementasi pembelajaran Akidah Akhlak. Urgensi pendidik dalam menumbuhkan jiwa berpikir kritis siswa saat ini sangat dibutuhkan utamanya dalam proses pembelajaran (Nuraida, 2019). Abuddin Nata menyebutkan adanya dugaan sebagian orang bahwa pendidikan agama Islam bersifat dogmatis (Nata, 2022). Pembelajaran Akidah Akhlak misalnya, pada materi yang esensial seperti iman kepada Allah, Malaikat, akhlak al-karimah, akhlak al-madzumah seperti *riya'* dan *nifaq* yang cenderung bersifat abstrak serta dijelaskan secara dogmatis tanpa memberikan ruang berpikir kritis sehingga siswa mampu merekonstruksi pengetahuan mereka dengan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang ada. Jika dilihat dalam pengembangan pendidikan Islam dengan pendekatan epistemologi akan mampu memberikan bantahan terkait anggapan materi abstrak yang bersifat dogma (Makki, 2019). Memang bukan perkara yang mudah, namun Al-Qur'an yang bersifat universal dan sempurna memberikan berbagai ilustrasi materi pembelajaran yang bersifat abstrak sebagai pembelajaran melalui ayat-ayat amtsalnya untuk manusia yang berpikir dan mengkaji secara mendalam untuk mendapatkan hakikat pembelajaran yang dikehendaki Al-Qur'an (Syukri, 2016).

Dalam menyikapi masalah di atas, guru hendaknya menunjukkan kompetensinya secara komprehensif yang tidak terpaku pada kemampuannya mentransfer materi Akidah Akhlak dalam buku ajar dengan metode ceramah belaka tanpa media pembelajaran yang memadai dan dapat menuntun *critical thinking skill* siswa ditambah lagi tantangan era 4.0 yang berbasis digital menuntut pendidik agar menguasai teknologi, menggali berbagai informasi secara luas dan berwawasan global bahkan mampu menyampaikannya melalui kanal media teknologi digital. Sebagaimana pentingnya penerapan teknologi dalam pendidikan sebagai perantara yang memudahkan segala proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi kebutuhan dalam pendidikan dan menjadikan kegiatan pembelajaran efektif dan efisien (Ajizah, 2021). Berbagai bentuk inovasi media dalam pembelajaran yang berbasis digital untuk memberdayakan kemampuan *critical thinking* abad 21 salah satunya adalah penggunaan website (Jannah & Atmojo, 2022). Munculnya berbagai platform berbasis web yang populer saat ini dan banyak digunakan adalah google. Salah satu fitur yang menarik yang disediakan adalah Google Sites yang merupakan web gratis yang dapat didesain sesuka hati sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Oleh sebab itu, untuk ikut berkontribusi serta melakukan inovasi dalam dunia pendidikan di era 4.0 peneliti sangat tertarik untuk melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir

Kritis (Critical Thinking Skill) Siswa Kelas VII MTs Darul Aman Kota Mataram yang dirasa sangat penting untuk dilakukan, mengingat belum tersedianya media pembelajaran Akidah Akhlak yang berbasis digital. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Google Sites serta menguji efektivitasnya di lapangan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII MTs pada materi Riya' dan Nifaq.

2. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran literatur yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa kajian penelitian atau jurnal yang memiliki kaitan serta mengandung kesamaan. Untuk memahami *positioning* penelitian ini dan perbedaannya dengan penelitian terdahulu dapat dipaparkan sebagai berikut:

2.1. Penelitian Abdul Samad

Dalam penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Weblog memiliki dampak peningkatan terhadap minat belajar peserta didik yang dibuktikan dengan perhatian serta ketertarikan belajar yang meningkat. (Samad, 2020). Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Adapun Variabel penelitian ini memiliki kesamaan yaitu media pembelajaran berbasis weblog, namun pada penelitian yang akan di kembangkan lebih menekankan pada pembuatan produk media ajar Akidah Akhlak berbasis *google sites* dalam menumbuhkan *critical thinking skill* siswa kelas VII MTs.

2.2. Tesis Dinny Khoironi

Penelitian ini dengan jenis penelitian lapangan melalui pendekatan kuantitatif. Kesimpulan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa model E-Learning dengan Web Course berpengaruh secara signifikan pada kemandirian belajar siswa dan kreativitas berpikir siswa (Khoironi, 2021). Variabel penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan media berbasis web, akan tetapi perbedaannya adalah penggunaan media yang akan dikembangkan mengarah pada upaya menumbuhkan kemampuan berpikir siswa MTs pada pelajaran Akidah Akhlak yang dianalisis secara kualitatif maupun kuantitatif.

2.3. Penelitian Kholik

Penguatan terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan Kholik pada pembelajaran Aqidah Akhlak melalui website menunjukkan hasil korelasi antar variabel sangat kuat yang membuktikan bahwa hubungan motivasi belajar dengan pembelajaran berbasis website sangat baik. (Kholik, 2017). Penelitian kuantitatif dengan metode korelasional, dimana dengan metode ini peneliti ingin melihat korelasi antar variable X (motivasi belajar siswa) dengan variable Y (pembelajaran berbasis website). Objek dalam kajian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan media berbasis website dalam proses pembelajaran, namun dalam penelitian yang akan dilakukan adalah membuat produk media pembelajaran yang berbasis google sites pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang diperkaya dengan stimulus verbal dan nonverbal dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa.

2.4. Penelitian Sevtia

pengembangan media yang dilakukan Sevtia diimplementasikan pada mata pelajaran Fisika guna meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan *critical thinking skill* siswa

SMA. Penelitian ini menunjukkan bahwa media belajar fisika berbasis Google Sites valid dan efektif serta efisien dalam meningkatkan keterampilan dalam menguasai konsep dan berpikir kritis dengan tingkat kevalidan 93,9%, penguasaan konsep dengan persentase sedang 0.66 dan efisiensi menunjukkan nilai sebesar 85.9%. (Sevtia et al., 2022). Produk pengembangan yang dihasilkan adalah sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu media Google Sites dalam meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa, namun dalam pengembangan yang akan dilakukan kali ini ialah pengembangan media pada pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs mengingat pengembangan media Akidah Akhlak berbasis digital yang menuntun siswa untuk berpikir kritis sangat minim.

2.5. Penelitian Aulia

Dalam penelitian yang dilakukan Aulia dalam pengembangan media pembelajaran Google Sites pada materi konsep protista menunjukkan respons peserta didik terhadap media pembelajaran website dikategorikan sangat baik dengan skor rata-rata 4.50 dan interpretasi layak guna pada materi Protista di kelas X SMA (Aulia et al., 2021). Penelitian ini memiliki produk yang sama akan tetapi perbedaannya ialah pengembangan media dilakukan pada materi Akidah Akhlak yang diperkaya dengan video pembelajaran dan permainan edukasi yang interaktif dalam menumbuhkan *critical thinking* kelas VII MTs sebagai bekal kompetensi dalam menghadapi wajah pendidikan yang semakin kompetitif.

3. Metode Penelitian

Penelitian lapangan (*field research*) yang akan dilakukan mengacu pada konsep penelitian dan pengembangan. Studi pengembangan merupakan studi yang ditujukan untuk membuat prototipe suatu produk, termasuk mendemonstrasikan keefektifannya dan membuat panduan metodologis untuk desain dan evaluasi produk. Dalam hal ini pengembangan yang dilakukan digunakan pada ruang lingkup pendidikan seperti kurikulum, media dan teknologi, pengajaran dan pembelajaran serta pendidikan dan pelatihan guru (Siswono, 2019). Menurut Borg and Gall, penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan serta melakukan validasi suatu produk pendidikan dan melakukan uji coba lapangan yang disesuaikan dengan lingkungan operasi produk, dan melakukan perbaikan terhadap hasil uji lapangan. (Setyosari, 2016). Adapun langkah penelitian berangkat dari suatu masalah dan potensi yang terdapat pada objek penelitian, mengumpulkan data, mendesain produk, melakukan validasi ahli, melakukan revisi, implementasi produk pertama, melakukan revisi, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi (Sugiyono, 2008). Mengingat data yang akan diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif sehingga teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif digunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun pada data kuantitatif digunakan instrumen angket dan tes berbasis *critical thinking*,

Analisis perolehan data implementasi media pembelajaran pada penelitian ini, dilakukan perbandingan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen. (Sugiyono, 2014). Dalam membuktikan perbedaan hasil secara signifikan media pembelajaran *google sites* (kelas eksperimen) dengan pembelajaran menggunakan media konvensional (kelas kontrol), dilakukan uji signifikansi *independent samples t-test* dan menghitung *effect size* (Kadir, 2019). Pada tahap pengujian peningkatan kemampuan berpikir kritis kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilakukan perhitungan N-Gain dengan rumus yang ditawarkan Hakke yang dikutip Sundayana serta menentukan kategori

interpretasi hasil perhitungan N-Gain (Sundayana, 2014). Sedangkan analisis secara kualitatif untuk melihat beberapa indikator pencapaian hasil pembelajaran berbasis *critical thinking* siswa digunakan langkah *Analysis Interactive Model* dari Milles dan Huberman (Salim & Syarhum, 2012).

4. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran akidah akhlak berbasis *google sites* merupakan sarana yang berfungsi untuk mentransformasikan pengetahuan keagamaan yang berbasis digital. Pengembangan media ini memiliki tujuan-tujuan pengajaran sebagaimana yang diungkapkan oleh Rahmi dkk., bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan pengajaran (Rahmi et al., 2022). Media pembelajaran dapat dikatakan layak jika telah melalui penilaian ahli yang berkompeten di bidangnya baik dari segi materi pembelajaran, desain media yang disesuaikan dengan kondisi psikologis siswa dan kepraktisan penggunaan media. Hasil penginterpretasian nilai validasi ahli materi dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi Validator Ahli

No.	Responden	Nama	Perhitungan	Nilai (%)	Interpretasi
1	Validator Materi	Dr. Sapiudin Shiddiq, M.Ag	$\frac{62}{68} \times 100 \%$	91,2 %	Sangat Baik
2	Validator Desain	Yudi Munadhi, S.Ag., M.Ag.	$\frac{122}{124} \times 100 \%$	98,4 %	Sangat Baik
3	Validator Guru	Abdurrahman, S.Pd	$\frac{28}{28} \times 100 \%$	100 %	Sangat Baik

<p>Rumus Perhitungan Persentase = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$</p>	<p>Kategorisasi (Arikunto, 2014): 76% - 100%: “Sangat Baik” 56% - 75 % : “Baik” 40% - 55% : “Kurang Baik” ≤ 39% : “Tidak Layak”</p>
---	---

Berdasarkan interpretasi validasi para ahli di atas, Dr. Sapiudin, M.Ag., menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan persentase 91,2%, sedangkan hasil penilaian ahli desain media Yudi Munadhi, S.Ag, M.Ag., menunjukkan persentase 98,4% dengan kategori kelayakan media “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil interpretasi di atas maka dapat dimaknai media pembelajaran sudah sangat representatif dan siap digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak. Hal ini sejalan dengan Nurdyansyah, menyebut penggunaan media secara optimal dalam proses pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai pembelajaran yang optimal (Nurdyansyah, 2019). Sebagaimana dalam cone of experience Edgar Dale menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media gambar serta video sebagai ilustrasi akan berimplikasi pada hasil pembelajaran yang lebih baik (Sanjaya, 2016). Hal dapat dibuktikan dari hasil post test implementasi media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas eksperimen memiliki peningkatan dari nilai rata-rata 63,56 menjadi 78,33. Lebih lanjut lagi Muhammad Yaumi menegaskan urgensitas media dalam kegiatan pembelajaran berimplikasi pada peningkatan mutu pembelajaran serta sebagai jawaban tuntutan paradigma baru sebab guru

tidak hanya sekedar memindahkan pengetahuan melainkan menjadi fasilitator, perancang, mediator bahkan bertindak sebagai pengatur kelas (Yaumi, 2018). Hal ini mendasari urgensi pemanfaatan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran akidah akhlak yang kurang interaktif, metode pembelajaran yang monoton yang tidak menuntun siswa untuk berpikir kritis (*critical thinking*) yang berimplikasi pada proses kegiatan pembelajaran seperti mengantuk, bosan ditambah lagi pembelajaran dilakukan pada jam-jam terakhir pada proses kegiatan belajar mengajar di MTs Darul Aman (Rayyan, 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sebab: Pertama, dapat menarik perhatian siswa serta menumbuhkan motivasi dalam belajar. Kedua, membuat makna pembelajaran menjadi jelas dan mudah dimengerti, serta tujuan pembelajaran dapat dikuasai dengan mantap. Ketiga, metode yang digunakan pendidik akan lebih bervariasi tidak monoton dengan komunikasi verbal. Keempat, siswa melakukan banyak kegiatan di mana mereka tidak hanya memfungsikan indra pendengaran semyanata tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan lain seperti pengamatan, mempraktikkan, dan mendemonstrasikan. (Suryadi, 2020). Menurut Gagne media pembelajaran jika dikaitkan dengan hirarki pembelajaran yang dikembangkannya akan menjadi inisiator motivasi belajar, membimbing cara berpikir, mentranmisikan informas, mengevaluasi prestasi, dan memberikan umpan balik (Kustandi & Darmawan, 2020).

Dalam proses implementasi media pembelajaran berbasis google sites ini digunakan strategi pembelajaran amtsal dengan mengangkat ayat-ayat perumpamaan riya' serta memberikan ilustrasi gambar dan video terkait Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 264 dan gambar ilustrasi perbuatan nifaq. Pemilihan strategi amtsal dalam proses implementasi media pembelajaran ini dirasa sangat penting untuk memberikan pemahaman kepada siswa dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. Mahbub Nuryadin menyebut amtsal dalam Al Quran berperan sangat penting dalam dunia pendidikan sebab semangat pendidikan sendiri semakna dengan maksud yang tertuang dalam rumusan Al-Quran. Dengan kata lain, pendidikan bukan hanya nasihat dan peringatan kepada orang-orang, tetapi juga membantu mereka menjadi lebih baik dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta pembelajaran menjadi menarik dan efisien jika dituangkan dengan strategi tamtsil (Nuryadien, 2018). Hal yang semakna juga dibuktikan dengan hasil penelitian Tabrani terkait penggunaan metode amtsal dalam Al-Qur'an dan kaitannya dalam pembelajaran (Tabrani, 2019).

Pemilihan strategi amtsal dalam penerapan media ini sejalan dengan dengan pendapat Shaorin Ballin, bahwa untuk menggugah keterampilan berpikir kritis siswa hendaknya menggunakan pengembangan konsep, standar, strategi serta prosedur yang tepat dalam mendisiplinkan pemikiran dan meningkatkan keberhasilannya dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Bailin et al., 1999). Lebih lanjut lagi Bailin menjelaskan kegiatan berpikir kritis siswa hendaknya dituntun pada tujuan tertentu seperti membuat keputusan, membuat pertanyaan, memecahkan masalah, membuat suatu keputusan, membuat rencana, atau menyelesaikan suatu proyek (Bailin et al., 1999). Oleh sebab itu proses implementasi mengikuti prosedur yang telah dibuat seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang sebelumnya seperti mengkondisikan lingkungan untuk mencapai pembelajaran yang interaktif (Armiyanti, 2019), menyiapkan posisi duduk yang disesuaikan dengan kondisi siswa, pembukaan, berdoa, menyapa siswa dan mencoba merefleksi kembali materi yang telah diajarkan guna melihat kemampuan awal siswa dengan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang menuntun siswa untuk berpikir kritis. Untuk memberikan stimulus pada siswa, disajikan gambar-gambar dan vidio pembelajaran kemudian memberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman kelompok untuk

mencoba menginterpretasikannya. Pemberian stimulus dengan media gambar dan stimulus verbal menurut Levie akan dapat memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik untuk beberapa kegiatan seperti mengenali, mengingat, dan menghubungkan fakta dan konsep (Arsyad, 2013).

Media pembelajaran berbasis google sites pada pelajaran akidah akhlak ini mencoba memberikan suguhan materi pembelajaran secara digital serta diperkaya dengan kebutuhan siswa secara audio maupun visual seperti penggunaan gambar ilustrasi riya' dan nifaq, audio-visual murottal Al-Quran serta contoh perilaku riya' dan nifaq dengan video pembelajaran secara kontekstual. Dalam hal ini Levie dan Lents yang dikutip oleh Sukiman menjelaskan terdapat empat fungsi media pendidikan secara visual yaitu: Pertama, dapat mengarahkan dan menarik perhatian peserta didik dalam hal ini disebut dengan fungsi atensi., Kedua, fungsi afektif membangkitkan perasaan dan sikap siswa selama pembelajaran menjadi nyata ketika siswa sendiri senang belajar membaca teks bergambar., Ketiga, fungsi kognitif yang diberikan melalui representasi simbol visual dan gambar memfasilitasi pencapaian tujuan dengan memahami dan merekam pesan yang terkandung pada gambar., Keempat, fungsi kompensatoris ialah membantu siswa yang lamban untuk mengasimilasi dan memahami pelajaran yang ditransfer secara verbal (Sukiman, 2012), Yudhi Munadhi menambahkan media pembelajaran juga berfungsi meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa dan dapat memberikan semangat kepada siswa untuk belajar (Munadi, 2008). Lebih lanjut lagi, penyajian media secara audio-visual akan memfungsikan semua alat indera yang dimiliki siswa sehingga memungkinkan untuk mengoptimalkan pembelajaran, sebagaimana ditegaskan Baugh yang dikutip Muhammad Noor bahwa sekitar 90% hasil belajar manusia dicapai melalui penglihatan, namun hanya 5% melalui pendengaran dan 5% melalui indra lainnya. Lebih lanjut, Dale memperkirakan sekitar 75% hasil belajar diperoleh melalui penglihatan, 13% melalui pendengaran, dan 12% melalui indra lainnya. (Noor, 2010).

Penggunaan gambar dan video dalam media pembelajaran google sites, disamping memberikan kesan baru dan menggugah semangat belajar sebagaimana keempat fungsi yang disampaikan di atas mampu mengentaskan masalah kebosanan belajar pada jam-jam terakhir serta mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. Adapun Carol Bertram dalam bukunya memberikan contoh sebagaimana media periklanan yang tampil di televisi tidak terlepas dari gambar, video, musik dan stereotip yang disuguhkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis seperti menganalisis iklan tersebut (Bertram et al., 2010). Tidak hanya itu proses mengamati yang dilakukan siswa dengan media pembelajaran *google sites* yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi akan menghasilkan sebuah interpretasi atau penerjemahan terhadap gambar. Pemberian arti terhadap sebuah stimulus yang disampaikan guru yang sama pada sebuah kelas kadang diinterpretasikan dengan berbeda. Sebagaimana dikutip Muhamad Irhami dari Sumadi Suryabrata mengemukakan bahwa perbedaan itu terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi sudut pandang ruang, waktu, dan arti (Irham & Wiyani, 2014). Hal ini terbukti dengan perbedaan jawaban siswa dalam menginterpretasikan sebuah gambar dalam kegiatan *pre-test* maupun *post-test*. Misalnya Faisal Fadil Kelas VII C (kelas eksperimen) mencoba menginterpretasikan gambar batu yang di atasnya ada debu kemudian diguyur hujan.

“Yang saya pahami dari gambar ini adalah misalnya di rumah kita rajin beribadah, mengaji, dan juga mengaku beriman kepada Allah, akan tetapi jika ia berada diluar dia melakukan maksiat, minum-minuman keras dan ia melakukan larangan-larangan Allah itu sama halnya dengan ia tidak beriman kepada Allah yang dianggap manusia itu bermuka dua” (Dokumentasi, 2023).

Adapun M. Atha Maulana Akbar Kelas VII D (kelas kontrol) menginterpretasikan gambar dengan uraian sebagai berikut: “dia akan melakukan perbuatan saling membunuh tetapi dengan cara bersalaman terlebih dahulu baru dia saling membunuh” (Dokumentasi, 2023). Dari kedua contoh tersebut terlihat perbedaan sudut pandang arti dari siswa kelas VII C (eksperimen) dan VII D sebagai kelas kontrol. Lebih lanjut lagi dari kedua contoh tersebut menurut Fudyartanto yang dikutip Muhammad Irham, terdapat beberapa hukum gestalt berhubungan khusus dengan observasi yaitu: hukum *pragnaz*, hukum kesamaan (*similarity*), hukum kedekatan (*proximity*), hukum ketertutupan (*closure*), hukum gerak bersama (*common fate*), dan hukum kesinambungan (*continuity*). (Irham & Wiyani, 2014). Hukum-hukum tersebut merupakan kecenderungan yang secara umum berlaku bagi setiap individu yang mengamati suatu objek. Dari beberapa hukum gestalt tersebut dapat diklasifikasikan kedua uraian contoh di atas. Faisal Fadil dapat diklasifikasikan mengikuti hukum *pragnaz*, hukum ini menyatakan bahwa cara pandang individu selalu cenderung bergerak ke arah yang penuh arti. Hukum ini mengakui bahwa setiap orang selalu akan memberikan makna pada benda yang diamati dengan memberikan kesan yang sesuai terhadap benda tersebut. Sedangkan M. Atha Maulana Akbar dapat diklasifikasikan mengikuti hukum ketertutupan (*the law of closure*), bahwa objek persepsi yang sudah kita kenali bentuk dasarnya, suatu ketika didapati dalam keadaan tidak sempurna, namun cenderung dilihat sebagai suatu objek yang sempurna sebagaimana dasarnya. Faisal Fadil mampu memberikan interpretasi yang baik dari sebuah gambar yang disajikan dengan mengaitkannya secara kontekstual, hal ini masuk pada kategori berpikir kritis dengan keahlian berpikir induktif. Gunawan menjelaskan keterampilan penalaran induktif (mengamati hubungan, menganalisis suatu masalah, mengidentifikasi sebab dan akibat, menarik sebuah kesimpulan, menghitung data yang relevan.) (Gunawan, 2003).

Pengembangan keterampilan *critical thinking* dapat diamati ketika siswa mencoba menginterpretasikan gambar yang disajikan, bekerjasama secara kompetitif dalam menyelesaikan permainan edukatif, berkomunikasi dalam menyatakan pendapat dan berusaha menceritakan contoh fenomena *riya'* dan *nifaq* secara kontekstual yang terjadi pada lingkungan sekitar mereka (Observasi, 2023). Hal dapat dibuktikan dari hasil *post-test* yang diberikan pada soal nomor 3 tentang bagaimana pendapat siswa apakah perilaku *riya'* dan *nifaq* sudah terwujud di lingkungan madrasahmu? Jelaskan!. Pada bagian ini siswa mampu mengidentifikasi perbuatan *riya'* dan *nifaq* di lingkungan pondok pesantren Darul Aman dengan memberikan jawaban dan contoh perilaku *riya'* dan *nifaq* dengan baik. Menurut psikolog Kurt D. Lewin yang dikutip Utomo, setiap individu dapat belajar melalui pengalamannya (Dananjaya, 2017). Sehingga dapat diinterpretasikan kegiatan menjawab yang dilakukan siswa di atas tidak terlepas dari sebuah pengalaman yang mereka temui dimana mereka berinteraksi dengan seseorang yang melakukan perbuatan *riya'* dan *nifaq* tersebut yang kemudian diutarakan dalam bentuk jawaban terhadap peristiwa yang dialaminya serta melakukan sebuah analisis untuk membuat sebuah kesimpulan bahwa interaksi yang dilakukan terhadap teman yang melakukan perbuatan yang tidak baik di atas merupakan salah satu proses pembelajaran dari pengalaman (Dananjaya, 2017). Secara fisiologis kondisi siswa pada jam pembelajaran terakhir dalam keadaan lelah dan capek juga dapat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran (Munadi, 2008). Namun eksistensi media pembelajaran akidah akhlak berbasis *google sites* mampu menggugah semangat siswa dalam pembelajaran sebagaimana fungsi media yang diungkapkan Levie dan Lents dalam (Sukiman, 2012). Hal ini terlihat pada proses pembelajaran dan ditambah dengan pengakuan siswa yang sangat senang dengan proses pembelajaran sekalipun jam pelajaran akidah akhlak diperoleh pada jam-jam mengantuk seperti jam 11.10 sampai dengan jam 12.40 ditambah lagi dengan permainan edukasi terkait materi *riya'*

dan *nifaq* dengan memberikan rewards bagi setiap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi (Maulana, 2023).

Secara kuantitatif media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika perolehan hasil tes berbasis critical thinking yang diberikan pada awal pertemuan hingga akhir pada kelas eksperimen memiliki peningkatan yang signifikan setelah media pembelajaran diterapkan pada kelas eksperimen. Untuk menggugah kemampuan berpikir kritis (critical thinking) siswa, dilakukan analisis instrumen yang dimulai dengan level kognitif 4 (C4) menganalisis, menyimpulkan, hingga level kognitif (C6) menciptakan (Nugroho, 2018). Adapun karakteristik soal berbentuk uraian dengan lima item soal seperti mengamati gambar dan menganalisisnya dalam pengertian nifaq serta contohnya, mengidentifikasi perbuatan riya' dan nifaq pada lingkungan sekitar dan sikap yang harus dilakukan agar perbuatan tersebut tidak masuk dalam kategori riya' dan nifaq, menjelaskan isi kandungan hadits riya' dan nifaq, menganalisis ilustrasi surah Al Baqarah ayat 264 serta mengaitkannya pada contoh perbuatan riya'.

Sebelum analisis uji t tidak bebas (independent) data harus berdistribusi normal. Dari hasil pengolahan nilai dengan SPSS data perolehan hasil pre-test dan post-test antara kelas kontrol dan kelas treatment dapat diinterpretasikan dalam kategori normal. Kategori data normal mengacu pada persyaratan jika nilai signifikansi > 0.05 . Karena responden kurang dari 100 maka pengambilan keputusan mengacu pada nilai signifikansi Shapiro-wilk. Melihat tabel 2, hasil tes normalitas Shapiro-Wilk pada kelas yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran google sites dan kelas kontrol dengan perlakuan media konvensional menunjukkan $0.109 > 0.05$, $0.073 > 0.05$, $0.120 > 0.05$, dan $0.061 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil tes siswa secara keseluruhan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas SPSS 25

		Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Pre Tes (<i>Google Sites</i>)	.142	30	.128	.943	30	.109	
	Post Tes (<i>Google Sites</i>)	.150	30	.084	.937	30	.073	
	Pre Tes (Konvensional)	.125	30	.200*	.944	30	.120	
	Post Tes (Konvensional)	.120	30	.200*	.934	30	.061	

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

a. Lilliefors Significance Correction

Jika data dianggap normal, tahap selanjutnya ialah melakukan uji t-test tidak berpasangan. Uji t-test tidak berpasangan merupakan salah satu teknik analisis dalam penelitian komparatif yang bertujuan untuk membandingkan dua kelompok dan melihat perbedaan hasil secara signifikan.

Tabel 3. Uji Mean SPSS 25

		Group Statistics				
		Media Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	<i>Google Sites</i>		30	78.3327	10.49525	1.91616
	Konvensional		30	63.5557	12.89264	2.35386

Dari data tabel di atas nilai *Mean* kelas yang diberikan perlakuan media *google sites* lebih besar jika dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Adapun perolehan nilai *Mean* kelas eksperimen (media *google sites*) = 78.33 sedangkan rata-rata perolehan nilai kelas kontrol = 63.56, Dapat diinterpretasikan terdapat hasil pembelajaran yang berbeda antara kelas media

pembelajaran *google sites* dan kelas dengan perlakuan media konvensional. Untuk membuktikan perbedaan secara signifikan, hasil *independent samples t-test* dapat diinterpretasikan dengan syarat jika perolehan nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 maka terima H_0 dan tolak H_1 dalam arti tidak ada efek yang dihasilkan dalam pembelajaran secara signifikan antara kelas yang belajar menggunakan media pembelajaran *google sites* dan kelas kontrol dengan media belajar konvensional. Sedangkan jika perolehan nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka tolak H_0 dan terima H_1 dengan arti terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil *Independent Samples T-Test SPSS 25*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.930	.339	4.869	58	.000	14.777	3.03518	8.70142	20.85258
	Equal variances not assumed			4.869	55.707	.000	14.777	3.03518	8.69609	20.85791

Dari tabel di atas dapat diamati nilai perolehan signifikansi (2-tailed) sebesar $0.00 < 0.05$, hal ini menunjukkan tolak H_0 dan H_1 diterima. Sehingga dapat diinterpretasikan implementasi media pembelajaran akidah akhlak berbasis *google sites* efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skill*) siswa kelas VII MTs. Jika melihat perbandingan harga t_{hitung} dan t_{tabel} dengan $df = 58$, nilai yang dihasilkan adalah nilai $t_{hitung} = 4.869 > 1.671$ (t_{tabel}). (lihat tabel harga kritik untuk t dengan $df = 41-80$).

Untuk mengetahui nilai efek yang dihasilkan oleh media pembelajaran dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dilakukan penentuan proporsi varians. Proporsi varian adalah ukuran besarnya pengaruh variabel perlakuan (variabel independen) terhadap kriteria (variabel independen). Penentuan proporsi varians dapat dihitung dengan rumus (Kadir, 2019):

$$r^2 = \frac{t_o^2}{t_o^2 + db}$$

Kriteria efek yang dihasilkan media pembelajaran menurut Gravetter dan Wallnau dapat diinterpretasikan dengan kriteria efek kecil jika nilai $0.01 < r^2 \leq 0.09$, efek sedang jika nilai $0.09 < r^2 \leq 0.25$, dan efek besar jika nilai $r^2 > 0.25$ (Kadir, 2019):

$$r^2 = \frac{4.869^2}{4.869^2 + 58} = \frac{23.707161}{51.707161} = 0.46$$

Dari hasil perhitungan di atas maka efek yang dihasilkan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *google site* dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis masuk dalam kriteria efek besar yaitu $0.46 > 0.25$. Untuk mengetahui nilai peningkatan yang dihasilkan media pembelajaran *google sites* dalam menumbuhkan *critical thinking skill* siswa maka dilakukan perhitungan N-Gain dengan rumus (Sundayana, 2014):

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Dari perhitungan SPSS maka dapat diamati hasil pengolahan data N-Gain secara umum ialah:

Tabel 5. Hasil Pengujian N-Gain dengan SPSS 25

		Descriptives			
	Kelas	Statistic	Std. Error		
NGain_Score	Media Google Sites	Mean	.4178	.02555	
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	.3655	
			Upper Bound	.4701	
		Mean	.4146		
		5% Trimmed Mean	.4146		
		Median	.3750		
		Variance	.020		
		Std. Deviation	.13996		
		Minimum	.17		
		Maximum	.71		
		Range	.55		
		Interquartile Range	.18		
		Skewness	.607	.427	
		Kurtosis	-.318	.833	
	Media Konvensional	Mean	.2249	.02782	
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	.1680	
			Upper Bound	.2818	
		Mean	.2179		
		5% Trimmed Mean	.2179		
		Median	.2000		
		Variance	.023		
		Std. Deviation	.15235		
		Minimum	.00		
Maximum		.58			
Range	.58				
Interquartile Range	.25				
Skewness	.703	.427			
Kurtosis	-.322	.833			

Dari tabel 5. dapat diinterpretasikan dengan mengacu pada hasil rata-rata pembelajaran kelas eksperimen (Media Google Sites) dengan nilai Mean = 0.4178, sedangkan pada kelas kontrol (Media Konvensional) menunjukkan nilai Mean = 0.2249. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pertumbuhan kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih besar dari kelas kontrol dengan kategori “Sedang” yang mengacu pada tabel menurut Hakke di bawah ini (Sundayana, 2014):

Tabel 6. Kategori N-Gain Score Menurut Hakke

N-Gain Score (g)	Interpretasi
-100 < g < 0.0	Decrease
g = 0.0	Stable
0.0 < g < 0.30	Low
0.30 < g < 0.70	Average
0.70 < g < 1.00	High

5. Kesimpulan

Media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis *google sites* sangat representatif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Sebagaimana hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan persentase 91.2% dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan penilaian ahli desain media menunjukkan persentase 98.4% dengan kategori kelayakan media “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran akidah akhlak terhadap pengimplementasian media pembelajaran di dalam kelas menunjukkan persentase 100% dengan kategori kelayakan “Sangat Baik”. Media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis *Google Sites* efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skill*) pada siswa kelas VII MTs). Hal ini terbukti dari kemampuan siswa dalam mengelaborasi soal uraian yang berbasis *critical thinking* pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 63.56 mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan perolehan nilai rata-rata *post test* 78.33. Pada tahap *Independent T-Test* efektivitas media pembelajaran dapat dibuktikan dengan melihat nilai signifikansi (*2-tailed*) $0.000 < 0.05$, sedangkan pada nilai *t-hit* sebesar $4.869 > 1.671$ menunjukkan adanya perbedaan hasil dari implementasi media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan tolak H_0 dan terima H_1 dengan interpretasi media pembelajaran berbasis *google sites* pada pelajaran akidah akhlak dianggap efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking skills*) siswa kelas VII MTs dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang dihasilkan berdasarkan nilai *N-Gain* adalah 0.4178 dengan kategori “sedang”.

6. Daftar Pustaka

- Agama, M. (2019). *Keputusan Menteri Agama Nomor 183*.
- Ajizah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan : Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal ISTIGHNA, Vol. 4*(Teknologi Pendidikan). <https://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/istighna/article/view/93/pdf>
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktik.” In *Cet. 15*. Rineka Cipta.
- Armiyanti. (2019). *Pendekatan Klarifikasi Nilai Dalam Penerapan Pembelajaran HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Media Nusa Creative.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.
- Aulia, D., Kaspul, & Riefani, M. K. (2021). Google Site as a Learnig Media in the 21st century on the Prostista Concept. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan, Vol. 3*(Inovasi Pendidikan), 173–178.
- Bailin, S., Case, R., Coombs, J. R., & Daniels, L. B. (1999). Conceptualizing Critical Thinking. *Journal of Curriculum Studies, Vol. 31*. <https://doi.org/10.1080/002202799183133>
- Bertram, C., Ranby, P., Adendorff, M., Reed, Y., & Roberts, N. (2010). *Using Media In Teaching*. Saide.
- Dananjaya, U. (2017). Media Pembelajaran Aktif. In *Cet. 4*. Nuansa Cendikia.
- Fauzan, & Arifin, F. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21* (1st ed.). Kencana.
- Gunawan, A. W. (2003). *Genius Learning Strategy “Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning.”* Gramedia Pustaka Utama.

- Irham, M., & Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Pendidikan "Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran."* Ar-Ruzz Media.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU, Vol. 6*(Research & Learning in Elementary Education), 1064–1074. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kadir. (2019). *Statistik Terapan "Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian* (3rd ed.). Rajawali Pers.
- Khoironi, D. (2021). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Course Dan Kemandirian Belajar Terhadap Kreativitas Berpikir Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Di Kecamatan Tapung Hulu.*
- Kholik, A. (2017). Penguatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Melalui Pembelajaran Berbasis Website. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, Vol. 2*(Inovasi Pendidikan). <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/60/97>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran "Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.* Kencana.
- Makdori, Y. (2021). Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi. *Liputan6.Com.* <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>
- Makki. (2019). Epistemologi Pendidikan Islam: Memutus Dominasi Barat terhadap Pendidikan Islam. *Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training, Vol. 1*(Pendidikan), 110–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.56324/al-musannif.v1i2.26>
- Mulasi, S. (2019). Problematika Pembelajaran PAI Pada Madrasah Tsanawiyah Di Wilayah Barat Selatan Aceh. *Jurnal ISLAM FUTURA, Vol. 18*(Pendidikan), 269–281.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru."* Gaung Persada Press.
- Nata, A. (2022). *Membangun Pendidikan Islam Yang Unggul dan Berdaya Saing Tinggi "Analisis Kebijakan dan Kapita Selekta Pendidikan Islam di Indonesia.* Kencana.
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.* PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Nugroho, R. A. (2018). *HOTS "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan Soal-Soal."* Grasindo.
- Nuraida, D. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teladan, Vol. 4*(Pendidikan).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif.* UMSIDA Press.
- Nuryadien. (2018). Amtsal Media Pendidikan Dalam Al Quran. *Jurnal Risalah, Vol. 4.*
- Rahmi, Iswantir, & Hariadi. (2022). *ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam.* Deepublish.
- Saibah, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Akidah Akhlak Abad 21 Dengan Metode Multiple Intelegensi. *EDUSOSHUM: Journal of Islamic Education and Social Humanities, 1*(Pendidikan), 16–25. <http://edusoshum.org/index.php/EDU/article/view/5/27>
- Salim, & Syarhum. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Cita Pustaka Media.

- Samad, A. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Weblog Sebagai Media dan Sumber Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SMA Hidayatullah Parepare.*
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran.* In *Cet. III (I).* Kencana.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.* In *Cet. 5 (Keempat).* Kencana.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berfikir Kritis Peserta Didik SMA.* *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol. 7*(Media Pembelajaran).
- Sheninger, E. (2014). *Digital Leadership "Changing Paradigms for Changing Times."* Corwin.
- Siswono, T. Y. E. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan "Pengembangan teori dan aplikasi pendidikan Matematika."* PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* In *Cet. VI.* Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran (1st ed.).* Pedagogia.
- Sundayana, R. (2014). *Statistik Penelitian Pendidikan.* Alfabeta.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Media Pembelajaran.* In *1. CV.* Jejak.
- Syukri. (2016). *Tafsir Ayat-Ayat Pembelajaran dalam Al-Qur'an.* Insan Madani Press.
- Tabrani. (2019). *Metode Amtsal dalam Al Qur'an dan Relevansinya dalam Mata Pelajaran PAI.*
- Utami, W. D., & Indrajit, R. E. (2020). *Menyongsong Era Baru Pendidikan.* ANDI.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran (I).* Prenada Media Group.
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). *Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik di Era Digital 4.0 Utilization Of E-Learning For Educators In Digital Era 4.0.* *Jurnal Universitas PGRI Palembang, 338–346.*