

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar sehingga mampu menghasilkan apa yang disebut dengan hasil belajar.¹ Oleh karena itu, aspek terpenting dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah berlangsungnya proses belajar (*learning process*).

Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran di sekolah adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu menarik minat dan antusiasme siswa serta memotivasi mereka untuk terus belajar dengan baik dan penuh semangat. Hal ini karena suasana belajar yang menyenangkan memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar secara optimal.² Cara untuk telaksananya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan adalah dengan pemilihan yang sesuai. Proses pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari penggunaan media. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan materi atau tema pembelajaran dan kondisi peserta didik akan membuat mereka menjadi gampang bosan. Pemanfaatan media merupakan aspek krusial bagi para guru

¹ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

² Yushtika Muliana Pubian dan Herpratiwi Herpratiwi, "Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Akademika*, 11.01 (2022), 163–72 <<https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>>.

dalam menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media ini mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga pemahaman mereka dapat lebih optimal.³

Sebagai pendidik pada masa yang sudah serba canggih ini, seorang pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa agar materi pengajaran dapat dipahami dan diserap dengan efektif. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran. Apabila seorang guru memilih media yang kurang tepat atau bahkan tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, penyampaian materi antara guru dan siswa tidak akan efektif. Akibatnya, tujuan pembelajaran kemungkinan besar tidak akan tercapai.

Media pembelajaran mencakup berbagai perangkat lunak dan keras yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Alat ini dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif.⁴ Semakin berkualitas dan menarik media yang digunakan, semakin efektif pula proses pembelajarannya. Dengan pemilihan media yang tepat oleh guru, diharapkan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai.⁵

³ Heppy Sapulete et al., "Penggunaan Media Google Site dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 5 (2023), 235–42 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.16986>>.

⁴ Irzha Nur Islamiah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang," *Skripsi. Surabaya: Universitas Sunan Ampel Surabaya*, 2021 <<http://digilib.uinsby.ac.id/46854/>>.

⁵ Ana Khoirina dan Meilan Arsanti, "Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 2022, 992–97.

Hasil belajar merupakan suatu kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.⁶

Penggunaan media yang tepat akan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka, serta memperjelas penyajian pesan. Keberadaan media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat diatasi dengan memanfaatkan media sebagai perantara.

Media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang positif bagi siswa. Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Asih Indarwati dan Julia Wulandari menunjukkan bahwa pada era Revolusi 4.0, media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan lebih efisien, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran juga sangat mendukung, karena teknologi menyediakan pendekatan berbasis perangkat keras yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan melalui penggunaan alat-alat pengajaran.

⁶ Khoirina dan Meilan Arsanti 992–97

Pemanfaatan media interaktif adalah metode yang tepat untuk mengajar siswa generasi milenial, yang terbiasa dengan kemajuan teknologi. Meskipun begitu, guru tetap memiliki peran penting dalam pembelajaran. Mereka bertindak sebagai penghubung yang menggabungkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efisien dan bermanfaat.⁷

Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah *Google Sites*. Pemanfaatan *Google Sites* sebagai situs wiki dan portofolio digital akan mempermudah guru dalam menyediakan sumber belajar yang mudah diakses oleh peserta didik berkat kemudahan navigasi, tampilan menarik, serta kepraktisan penggunaannya. Website ini memungkinkan penyediaan sumber-sumber belajar dalam bentuk file elektronik yang dapat diakses melalui fitur navigasi pada situs tersebut. Fitur-fitur seperti pendaftaran masuk (*sign in*), keluar (*sign out*), kurikulum, glosarium, materi pelajaran, kuis dan lain sebagainya mendukung kebutuhan pembelajaran bagi para siswa.⁸ Pada platform *Google Site*, para pendidik memiliki peluang untuk menyajikan materi pelajaran, memberikan tugas pekerjaan rumah, serta mencantumkan silabus dan informasi penting lainnya. Materi yang disediakan dapat berupa teks, gambar, video, dan berbagai format lainnya sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam penyampaian konten secara bervariasi. Keunggulan lain dari *Google Site* adalah kemudahan aksesnya, peserta didik

⁷ Asih Indartiwi, Julia Wulandari, dan Tenti Novela, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 28–31.

⁸ Muh Zainal dan Kusmawati, "Optimalisasi Google Site sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Pembelajaran Jarak Jauh," *NBER Working Papers*, 2021, 89 <<http://www.nber.org/papers/w16019>>.

hanya memerlukan perangkat seperti gadget atau laptop dengan koneksi internet untuk mengakses materi dari mana saja.

Selain penambahan materi, pemanfaatan media *google site* juga dapat dipadukan dengan game edukasi *wordwall*, sehingga menjadikan lebih kreatif dan inovatif. Menambahkan permainan *wordwall* pada *google site* akan membantu guru meningkatkan keterlibatan siswa dan menghidupkan suasana kelas.

Memfaatkan materi pembelajaran dengan efektif memungkinkan siswa untuk mengembangkan tiga aspek utama dalam proses pendidikan: pemahaman kognitif, pengalaman afektif, dan keterampilan psikomotorik. Ketiga aspek ini sangat penting, terutama dalam pembelajaran Akidah Akhlak, sebuah mata pelajaran yang fundamental dan integral dalam pengembangan moral dan kepribadian siswa. Dalam konteks pembelajaran ini, fokusnya adalah membimbing siswa untuk memperkuat keyakinan dan ketakwaan mereka, mendorong mereka untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif, serta mengintegrasikan nilai-nilai agama Islam sebagai landasan utama dalam kehidupan mereka.⁹

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di MA Syi'ar Islam Maibit pada mata pelajaran Akidah Akhlak dalam proses pembelajaran, telah teridentifikasi berbagai permasalahan yang mempengaruhi efektivitas pendidikan. Salah satu masalah utama adalah penggunaan media papan tulis oleh

⁹ Atik Syakiroh, "Efektivitas Prnggunaan Google Site sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh dalam Upaya Peningkatan Prestasi Peserta Didik pada Pelajaran PAI kelas VIII SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021," 2021.

guru sebagai metode penjelasan tunggal, yang mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini diperparah oleh kurangnya perhatian siswa selama penyampaian materi. Selama proses belajar-mengajar, ketergantungan berlebihan pada informasi dari guru memberikan dampak negatif terhadap akumulasi pengetahuan siswa tentang subjek yang diajarkan, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi tidak optimal. Penggunaan media papan tulis tidak dapat diakses oleh siswa ketika berada di luar lingkungan sekolah. Sejalan dengan perkembangan teknologi masa kini, terdapat harapan agar paradigma pendidikan bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa, sementara peran guru beralih menjadi fasilitator. Dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat ini, diharapkan mampu mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

Dari uraian masalah tersebut, peneliti menawarkan penggunaan media interaktif berbasis *Google Site* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak. Peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang seberapa efektif penggunaan *Google Site* yang dikombinasikan dengan permainan edukatif *Wordwall* sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada tingkat kelas X. Alasan pemilihan *Google Site* sebagai platform pembelajaran adalah karena beragam fitur yang ditawarkannya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Peneliti memilih MA Syi'ar Islam Maibit sebagai lokasi penelitian karena penggunaan media berbasis ICT masih jarang dalam praktik pembelajaran di sana, yang berarti *Google Site* dengan bantuan *Wordwall* belum diterapkan sebagai alat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan tersebut dalam penelitian ini diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *google site* berbantu *wordwall* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X MA Syi'ar Islam Maibit?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak kelas X di MA Syi'ar Islam Maibit?
3. Adakah efektivitas penggunaan media *google site* berbantu *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak kelas X MA Syi'ar Islam Maibit?

C. Tujuan Penelitian

Terkait dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *google site* berbantu *wordwall* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X MA Syi'ar Islam Maibit.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak kelas X di MA Syi'ar Islam Maibit.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *google site* berbantu *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak kelas X MA Syi'ar Islam Maibit.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil riset ini bisa memberikan manfaat bagi pembaca secara umum dan pendidik secara khusus, baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis, riset ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan pengetahuan terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Google Site* yang dikombinasikan dengan permainan pendidikan *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Hasil riset ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang berguna dan memperluas pengetahuan tentang berbagai jenis media pembelajaran berbasis ICT. Temuan ini diharapkan dapat diterapkan dengan efektif dalam proses pengajaran, terutama dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

b. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman baru melalui pemanfaatan *Google Site* dengan game *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi, sehingga meningkatkan prestasi akademiknya.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian bertujuan untuk memperkaya pengetahuan dan memberikan pengalaman berharga, yang nantinya dapat diimplementasikan secara efektif dalam bidang pendidikan.

d. Bagi umum

Harapannya, temuan dari studi ini dapat menjadi panduan berharga bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

E. Hipotesis

Penelitian hipotesis pada dasarnya merupakan tanggapan awal terhadap pertanyaan yang telah diajukan, yang perlu diverifikasi melalui analisis statistik. Hipotesis merupakan pernyataan ilmiah yang dibentuk berdasarkan landasan konseptual penelitian dengan menggunakan penalaran deduktif. Fungsinya adalah sebagai solusi sementara untuk masalah yang dihadapi, yang kemudian dapat diuji melalui data empiris untuk memastikan kebenarannya.¹⁰

1. Hipotesis kerja (H_a), menyatakan bahwa penggunaan media *Google Site* bantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MA Syi'ar Islam.
2. Hipotesis nol (H_0), menyatakan bahwa penggunaan media *Google Site* berbantu *Wordwall* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MA Syi'ar Islam.

F. Definisi Istilah

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang memiliki arti langsung mengena; ada efeknya (kesannya, akibatnya, pengaruhnya); berhasil guna

¹⁰ Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016).hal. 52.

(tentang usaha, tindakan); berdaya guna; dapat membawa hasil.¹¹ Jadi, efektivitas merupakan ukuran keberhasilan yang didasarkan pada tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditentukan. Apabila hasil kegiatan tersebut semakin dekat dengan tujuan yang ingin dicapai maka efektivitasnya semakin tinggi.

2. Media Pembelajaran *Google Site*

Google Site adalah sebuah produk yang dikembangkan oleh *Google* yang berfungsi sebagai platform media pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengakses informasi dan materi pelajaran secara lebih mudah. Penggunaan *Google Site* bertujuan untuk memberikan panduan kepada guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang relevan, membantu peserta didik dalam navigasi dan penggunaan platform tersebut, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan *Google Site* sebagai media utama. Platform ini juga menawarkan keunggulan-keunggulan tertentu yang dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif.

3. Game *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat beragam jenis materi pembelajaran, seperti kuis, menyusun pasangan, anagram, mengacak kata, mencari kata, pengelompokan, dan berbagai lainnya. Pengguna juga dapat berbagi materi

¹¹ A.A. Waskito, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia* (Jakarta: Wahyu Media, 2010). hal. 149

yang telah dibuat melalui platform online, serta memiliki opsi untuk mengunduh dan mencetaknya dalam bentuk fisik.

Wordwall berfungsi sebagai alat media berbasis web yang dirancang untuk melibatkan siswa secara efektif. Media pembelajaran interaktif ini, *Wordwall*, diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa yang signifikan dan meningkatkan interaksi yang bermanfaat dalam lingkungan belajar.¹²

4. Hasil Belajar pada Materi Akidah Akhlak

Perubahan perilaku yang bisa diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan menandakan adanya proses pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, di mana seseorang yang sebelumnya tidak mengetahui menjadi mengetahui. Hasil pembelajaran dapat diukur melalui tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, fokus pengukuran akan difokuskan pada hasil pembelajaran dalam ranah kognitif.

Pelajaran tentang keyakinan dan perilaku dalam Islam merupakan bagian integral dari kurikulum di Madrasah. Fokusnya adalah mengembangkan kepribadian siswa agar sesuai dengan nilai-nilai dan tindakan yang diajarkan oleh agama Islam. Selain itu, kurikulum ini juga mencakup pembelajaran tentang bagaimana berhubungan dengan Allah (*hablumminallah*) dan membangun interaksi yang baik dengan sesama manusia (*hablumminannas*). Di tingkat Madrasah Aliyah, mata pelajaran

¹² Maghfiroh K, "Penggunaan Media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda," *Jurnal Profesi Keguruan*, 4.1 (2018), 64–70.

Akidah Akhlak meliputi lima aspek utama: keyakinan (akidah), moral yang baik (akhlaq terpuji), perilaku yang tidak baik (akhlaq tercela), etiket (adab), dan kisah-kisah pendidikan.

G. Orisinalitas Penelitian

Mutiara Nurmanita melakukan sebuah studi dengan judul "Efektivitas Pendidikan Pancasila Menggunakan *Google Site* dengan Dukungan *Quizizz* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa" pada tahun 2022. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Google Site* sebagai platform e-learning dengan bantuan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa selama masa pandemi COVID-19.¹³ Penelitian ini menunjukkan kesamaan serta perbedaan dalam beberapa aspek. Kesamaannya terletak pada penggunaan media *Google Site*, sementara perbedaannya timbul pada penggunaan permainan edukatif *Wordwall*. Selain itu, terdapat perbedaan dalam variabel yang diamati, khususnya dalam hal hasil pembelajaran siswa. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Nurmanita memfokuskan pada penerapan pembelajaran daring kepada mahasiswa, penelitian ini mengimplementasikan metode pembelajaran kepada siswa Madrasah Aliyah secara tatap muka atau luring.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Neni Citra Dewi, berjudul "Pengembangan *E-learning* Menggunakan *Google Sites* untuk Meningkatkan Pencapaian Pembelajaran Siswa di SMK 2 Rejang Lobong" pada tahun 2020,

¹³ Mutiara Nurmanita, "Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis *Google Sites* Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8.1 (2022), 137 <<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.644>>.

menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* dengan basis *Google Sites* dalam pembelajaran animasi 2D menghasilkan peningkatan prestasi belajar siswa.¹⁴ Penelitian ini menunjukkan adanya kesamaan dan perbedaan. Kesamaannya terletak pada penggunaan media *Google Site*, sementara perbedaannya terdapat pada variabel yang diteliti, yaitu hasil belajar siswa, serta dalam pendekatan metodologi penelitian. Neni Citra Dewi menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (RND) dalam konteks pembelajaran daring, sedangkan penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen dalam konteks pembelajaran luring atau tatap muka.

Penelitian yang dilakukan oleh Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Google Site* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD” tahun 2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *google site* sangat praktis digunakan. Temuan yang didapatkan pada penelitiannya adalah siswa dapat belajar dengan tenang karena materi yang disampaikan di desain sekreatif mungkin oleh guru agar siswa dapat membaca dan memahami materi dengan nyaman dan mudah.¹⁵ Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan, adapun persamaannya adalah media *google site*, sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman

¹⁴ Neni Citra Dewi, “Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMKN 2 Rejang Lebong,” *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10.1 (2020), 54–75 <<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/diadi.v10i1.18149>>.

¹⁵ Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman, “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD,” *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6.2 (2021), 20 <<https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>>.

menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen.

Tabel. 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Tema, Tempat dan Tahun Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan	Hasil Penelitian
1.	Mutiara Nurmanita	Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Site Berbantu Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa di IAIN Manado pada tahun 2021	Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Site Berbantu Quizizz dan Kemampuan Berpikir kritis Mahasiswa	Kuantitatif	Pembelajaran yang menggunakan google site yang berbasis <i>e-learning</i> dengan bantuan quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa di masa pandemi covid 19.
2.	Neni Citra Dewi	Pengembangan <i>E-learning</i> Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK 2 Rejang Lobong pada tahun 2020	<i>E-learning</i> Berbasis Google Sites dan Prestasi Belajar Siswa	Penelitian dan Pengembangan (RND)	Penggunaan <i>e-learning</i> berbasis googel sites pada pembelajaran animasi 2D dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3.	Dilla Safira Adzkiya	Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V di SDN Palumbonsari 3 pada tahun 2021	Penggunaan Media Pembelajaran Google Site	Kualitatif	Penggunaan media google site sangat praktis digunakan, siswa dapat belajar dengan tenang karena materi yang disampaikan di desain sekreatif mungkin oleh guru.

Berdasarkan data di atas, pada tabel di bawah ini akan dijelaskan posisi penelitian.

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Mutiara Nurmanita	Penelitian ini sama-sama membahas terkait prnggunaan media google site	Penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan pertama terletak pada tingkat pendidikan subjek yang diteliti; dalam hal ini, peneliti fokus pada siswa SMA/MA atau sederajat. Selain itu, variabel terkait dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Penelitian saat ini juga dilaksanakan dalam konteks pembelajaran tatap muka (luring), sementara penelitian terdahulu dilakukan dalam konteks pembelajaran jarak jauh (daring).
2.	Neni Citra Dewi	Penelitian ini sama-sama membahas terkait prnggunaan media google site	Adapun perbedaannya yaitu pada metode penelitian yang digunakan, penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Peneitian ini dilaksanakan pada pembelajaran luring, sedangkan penelitian sebelumnya pada pembelajaran luring.
3.	Dilla Safira Adzkiya	Penelitian ini sama-sama membahas terkait prnggunaan media google site	Adapun perbedaannya terdapat pada tingkat pendidikan subjek penelitian, pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian pada tingkat SMA/MA sederajat, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan pada tingkat SD. Perbedaan lainnya juga terdapat pada metode yang digunakan, peneliian ini mengunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif deskriptif

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan struktur penelitian, skripsi ini dirangkai dalam lima bab, yang terperinci sebagai berikut:

Bab I (Pendahuluan): Bagian ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, hipotesis, definisi istilah, orisinalitas, dan sistematika pembahasan.

Bab II (Kajian Teori): Bagian ini menyajikan teori-teori yang terkait dengan variabel penelitian, yaitu penggunaan media pembelajaran *Google Site* yang didukung oleh permainan edukatif *Wordwall*, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Bab ini juga menguraikan kerangka berpikir.

Bab III (Metode Penelitian): Bab ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

Bab IV (Hasil dan Pembahasan): Bagian ini berisi penyajian dan analisis data, serta pembahasan dan deskripsi hasilnya.

Bab V (Penutup): Bagian ini berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan, serta saran-saran yang dapat bermanfaat untuk masa depan. Bab ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran.

