

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah satu-satunya hal yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan dapat didefinisikan secara sederhana sebagai upaya manusia untuk mengembangkan kepribadian yang cocok dengan prinsip-prinsip yang diterima oleh dan kebudayaan masyarakat mereka . Oleh karena itu, seberapa sederhana pun peradaban suatu masyarakat, proses pendidikan tetap diperlukan. Selain itu, salah satu fokus dan tujuan pembentukan karakter adalah membangun pola pikir sikap, menjadi orang yang positif, berakhlak mulia, rendah hati, dan bertanggung jawab.¹

Hal ini selaras dengan UU Pasal 3 No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Karena itulah sering dinyatakan pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Pendidikan sangat berpengaruh dalam masyarakat untuk menggapai cita – cita setiap manusia dalam kehidupannya. Apabila pemikiran manusia tersebut dipelajari, dapat ditemukan 4 (empat) golongan

¹ Rika Amaliah, “Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023.

pemikiran, yaitu: (a) pemikiran pseudo ilmiah, (b) pemikiran awam, (c) pemikiran ilmiah, dan (d) pemikiran filosofis.²

Pendidikan bertujuan untuk membantu generasi muda mengembangkan semua unsur potensi pribadinya. Pendidikan juga merupakan suatu upaya dalam menambah pengetahuan, mengetahui keterampilan, serta membentuk pribadi yang baik dan dapat menyadari kehidupan sosial dimasyarakat.³

Dari observasi pertama yang di sampaikan oleh kepala madrasah ada beberapa permasalahan diantaranya cara mengajar guru yang masih monoton menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa menjadi malas dan mengantuk, akibatnya mereka menjadi kurang faham dengan apa yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar mereka kurang memuaskan pada mata Pelajaran fikih. Pada umumnya di sekolah sumber belajar hanya terpaku dari LKS membuat siswa kurang mengetahui wawasan yang lebih luas, dan tenaga pendidik yang usianya sudah lanjut membuat mereka kurang menguasai perkembangan teknologi sedangkan dunia saat ini berada pada abad 21 atau bisa disebut era Globalisasi, yaitu kehidupan manusia mengalami perubahan-perubahan fundamental yang berbeda dengan tata

² K.A. Nalasari, N.K. Suarni, and I.M.C. Wibawa, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, no. 2 (2021): 135–46, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658.

³ Adzkiya dan M. Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD," *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan* 6 (2021): 1–7, <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

kehidupan dalam abad sebelumnya. Untuk dapat mengikuti kemajuan yang begitu cepat, maka pendidikan menjadi kebutuhan setiap orang.

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Karena ditandai dengan masuknya era society 5.0. untuk menghadapi kemajuan teknologi tersebut diantaranya dengan mengoptimalkan pembelajaran yang bisa memanfaatkan teknologi di dalamnya.⁴

Hal ini merupakan argumen yang sejalan dengan pendapat John Dewey yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup.⁵Saat ini, guru harus memiliki kemampuan untuk menghasilkan bahan ajar yang berkualitas dengan penggunaan teknologi berupa bahan ajar berbantu *Google Sites* dan *Thinkable* untuk menunjang proses pembelajaran secara berlangsung. Bahan ajar sendiri adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu keberadaan bahan ajar berperan sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran karena dapat menjembatani, bahkan memadukan antara pengalaman dan pengetahuan peserta didik. Lebih lanjut, dalam praktiknya, peneliti mungkin menemukan permasalahan setelah mengamati

⁴ Shinta Nuriyah, Giati Anisah, and Siti Khoiriyah, "Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Menghindari Pergaulan Bebas Berbasis Karakter Pelajar Pancasila Akhlak Mulia Fase-E Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional Di Sman 1 Rengel Tuban," *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2023): 156–70, <https://doi.org/10.32665/alulya.v8i2.2048>.

⁵ M j Ma'arif and Su'udin Aziz "Pendidikan Agama Islam Dan Masyarakat 5.0: Integrasi Keilmuan Sebagai Metode Penguatan Moderasi Beragama Di PTKIS," *Proceeding The Annual Conference on Islamic Religious Education*, no. April (2022): 661–69, <http://acied.pp-paiindonesia.org/index.php/acied/article/view/58%0Ahttp://acied.pp-paiindonesia.org/index.php/acied/article/download/58/54>.

keterampilan guru dan menerima informasi dari guru tentang proses belajar siswa dan pencapaian hasil belajar di kelas. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa. Dari pembelajaran tersebut diperlukan adanya perubahan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mencapai pendidikan yang lebih unggul. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mengajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Banyak faktor yang menyebabkan pembelajaran masih kurang menarik sehingga belum tercapainya hasil belajar yang diharapkan, seperti masih perlunya pengalaman guru dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam pembuatan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar yang masih terfokus pada buku cetak dan terbatas pada pemberian video pembelajaran yang terpisah dari bahan ajar buku cetak dapat menampilkan pembelajaran yang kurang sistematis dan menarik bagi siswa sehingga hasil belajar siswa pada pembelajaran masih rendah.⁶

Dalam dunia pendidikan pada era modern, melaksanakan pembelajaran harus menggunakan media. Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting, karena dengan adanya media pembelajaran informasi yang didapat akan tersampaikan dengan jelas, sehingga dapat memperlancar

⁶ Rahma Diani and Dkk, "Web-Enhanced Course Based On Problem Based Learning (PBL)," *Development Of Interactive Learning Media For Basic Physics 7* (n.d.): April 2018.

proses pembelajaran.⁷ Penggunaan media yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik. Pentingnya media dalam melakukan pembelajaran tak lepas juga dari kreativitas dan inovasi yang digunakan dalam bagian penting pada proses berfikir, untuk mewujudkan pengembangan teknologi.

Pengembangan teknologi dalam dunia Pendidikan merupakan salah satu hal kewajiban atau keharusan sehingga bisa terus berinovasi dan menciptakan sesuatu hal yang bisa memungkinkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik. Teknologi pendidikan merupakan salah satu bidang aplikasi yang relatif baru. Teknologi pendidikan merupakan gabungan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak computer dengan teori pendidikan dan praktik untuk memfasilitasi pembelajaran.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi salah satu bidang yang terkena dampak signifikannya adalah bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan pendidikan harus memiliki minat yang besar dalam mengimbangi perkembangan teknologi.⁸ Teknologi Pendidikan atau yang dikenal dengan teknologi pembelajaran (*instructional technology*) adalah studi terapan dalam suatu bidang yang muncul sebagai salah satu usaha terpadu agar bisa mempermudah dalam memecahkan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar ataupun yang hingga sampai

⁷ Kunni Muslihah and Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman Dengan Output Instagram Pada Materi Hukum Newton," *Indonesian Jurnal Of Science and Mathematic Education* 3 (2018).

⁸ Ardian Asyhari and Rahma Diani, "Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course Mengembangkan Web-Logs Pembelajaran Fisika Dasar L1," *Jurnal Novasi Teknologi Pendidikan* 4 (2017).

saat ini belum juga bisa dipecahkan dengan pendekatan yang sudah ada sebelumnya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih efektif dan praktis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan mudah serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Perkembangan tersebut telah dimanfaatkan di berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pendidikan atau pembelajaran. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat pendidikan atau pembelajaran terus dilakukan.

Pendidikan yang berkualitas dirancang untuk memberikan bekal pada peserta didik agar lebih terlibat saat proses pembelajaran dan menanamkan nilai-nilai yang akan mereka bawa ke dalam kehidupannya. Saat ini pendidikan Indonesia menjadikan kurikulum merdeka untuk referensi pembelajaran. Pembelajaran kurikulum merdeka sekarang sudah tidak berpusat pada guru yang lebih aktif menjelaskan, namun lebih memusatkan pada pembelajaran yang inovatif atau student centered. Pembelajaran student centered ini adalah proses pembelajaran yang memfokuskan pada kesempatan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran secara

mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediation instruction*).⁹

Pelaksanaan proses pembelajaran didalamnya terdapat komunikasi antara guru dan peserta didik terkait dengan ruang lingkungannya masing-masing, serta guru memberikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya supaya memperoleh materi pembelajaran dan keterampilan serta pembenahan karakter. Alasan peneliti memilih materi Zakat dalam penelitian karena zakat merupakan kewajiban bagi setiap muslim dan dengan adanya materi zakat diharapkan siswa juga dapat menyadari betapa pentingnya menunaikan zakat baik hubungannya dengan Allah, dengan dirinya, dengan hartanya maupun hubungannya dengan sesama manusia.

Jika seorang guru memiliki keterampilan yang berkualitas dan profesional maka kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan inovatif. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting. Kendala yang dihadapi peserta didik dalam belajar dapat diatasi oleh guru yang mempunyai keterampilan profesional.

Oleh karena itu, disini guru memainkan peran dalam perkembangan siswa. Guru tidak hanya meluluskan, tetapi juga melatih, memotivasi, membimbing, dan membina siswa agar mampu bekerja dan siap menjadi wirausahawan sampai dengan pemimpin nantinya. Kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial serta kompetensi profesional

⁹ Kabib Cahyo and Grendi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X," *J-PSH Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 12 (n.d.): 59.

adalah beberapa kompetensi yang patut dikuasai oleh tenaga pendidik. Kompetensi pedagogik merupakan keterampilan guru untuk mengelola kegiatan belajar siswa di kelas. Kompetensi kepribadian merupakan bentuk kepribadian guru yang tangguh, berakhlak mulia, bijaksana, dan berwibawa sekaligus menjadi panutan bagi siswa.

Kompetensi profesional merupakan ketrampilan guru dalam menguasai materi. Kompetensi sosial merupakan keahlian guru untuk mampu melakukan komunikasi bersama siswa, rekan guru, orang tua / wali siswa, serta kepada masyarakat sekitarnya.¹⁰ Untuk menciptakan bahan ajar yang menarik maka guru harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk membuat inovasi materi ajar secara kreatif.

Adanya peningkatan teknologi yang pesat sangat berperan terhadap perkembangan pendidikan. Seperti daya dukung dalam fasilitas pendidikan, pembuatan media pembelajaran yang kreatif, sumber belajar yang luas, dan lain sebagainya. Pendidikan yang berlangsung baik secara formal, informal, dan nonformal bisa memanfaatkan teknologi mulai sederhana hingga canggih.

Tentunya dalam sebuah proses pendidikan, setiap kegiatan terkait dengan pengembangan potensi siswa. Sehingga kegiatan tersebut bisa memanfaatkan sarana prasarana pendidikan yang ada. Sistem pendidikan di

¹⁰ Rusydi Ananda, *Profesi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan* (Medan: LPPPI, 2018), 39.

Indonesia dirumuskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹¹

Dari pernyataan UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 jika proses pendidikan dilakukan dengan baik sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif dan kondusif serta bisa membantu siswa untuk mengembangkan potensinya. Dalam sistem pendidikan perencana (*planer*) atau desainer (*designer*) pembelajaran, serta implementator merupakan peran yang dimiliki oleh guru. Peran perencana, dimana guru perlu mengerti kurikulum yang ada, berbagai karakter siswa, fasilitas, serta sumber daya manusia yang ada agar tercipta pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran melalui aplikasi merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Salah satu jenis media yang tepat dalam proses pembuatan bahan ajar yaitu Aplikasi *Google Sites*. Karena *Google*

¹¹ Pasal 1 No. 1 Undang Undang No.20 Tahun 2003, “Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (n.d.).

Sites didalamnya dapat memuat gambar, Link Youtube video pembelajaran, dan Quiz untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian Skripsi Novemby Karisma Putri Tahun 2021 Yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*. Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda, Materi yang dibahas dalam penelitian ini mengenai Hukum Newton pada gerak benda.

Selanjutnya penelitian Skripsi Stevi Wulandari Tahun 2022 Yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website *Google Sites* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang, Penelitian ini fokus pada hasil belajar siswa.

Terakhir penelitian Skripsi Aldi Ivanda Putra Tahun 2023 Yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan *Google Sites* Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar, Fokus penelitian ini pada kelayakan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian pengembangan dengan judul: **“Pengembangan Bahan Ajar Berbantu *Google Sites* dan *Thinkable* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Zakat Pada Mata Pelajaran Fikih Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karanganyar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbantu *Google Sites* dan *Thinkable* pada materi Zakat di MTs Miftahul Ulum Karangan ?
2. Bagaimana hasil efektifitas pengembangan bahan ajar berbantu *Google Sites* dan *Thinkable* pada materi Zakat di MTs Miftahul Ulum Karangan?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar berbantu *Google Sites* dan *Thinkable* materi Zakat di MTs Miftahul Ulum Karangan.
2. Mengetahui efektifitas pengembangan bahan ajar berbantu *Google Sites* dan *Thinkable* materi Zakat di MTs Miftahul Ulum Karangan.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar bisa menciptakan kemajuan dalam pembelajaran, agar bisa menghasilkan langkah-langkah lebih maju dan menarik dalam pembelajaran. Berpedoman pada kompetensi dari sebuah institusi. Khususnya pada pengembangan produk berbantu *Google Sites* dan *Thinkable*. Dalam proses penilaian oleh respon peserta didik dan respon pendidik sebagai pengguna.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan agar bisa bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi Peneliti, diharapkan agar bisa memberikan pengalaman dan wawasan, yang berhubungan bagaimana memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Fikih.
- b. Bagi Pendidik, diharapkan agar bisa memberikan wawasan serta referensi bagaimanakah pemanfaatan teknologi. Dimana kemudian akan dijadikan media evaluasi atau penilaian pembelajaran Fikih.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan agar bisa memberikan keadaan atau suasana baru dalam pembelajaran dan penilaian. Sehingga, bisa menumbuh kembangkan keinginan, minat, serta motivasi dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, diharapkan agar bisa menjadi arahan agar bisa mengembangkan dan menyempurnakan kualitas Pendidikan terkhusus dalam pelaksanaan pembelajaran.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbantu *Google Sites* dan *Thinkable* untuk Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Karangan. Bahan ajar ini dapat diakses melalui laptop maupun smartphone. Didalamnya terdapat materi mata pelajaran fikih Bab Zakat yang memuat gambar, Link youtube video pembelajaran dan quiz.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan dalam pelaksanaan pengembangan produk berupa bahan ajar *Google Sites* ini adalah :

1. Produk pengembangan bahan ajar berbasis *Google Sites* ini terbatas pada materi zakat kelas VIII semester II.
2. Objek pengembangan bahan ajar berbasis *Google Sites* materi zakat kelas VIII MTs. Miftahul Ulum .

G. Definisi Operasional

1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

2. *Google Sites*

Google Sites adalah produk yang dibuat oleh Google yang berupa platform media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi materi pelajaran.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefenisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.

4. Zakat

Zakat menurut bahasa yaitu tumbuh dan tambah. Kata “zakat” juga di gunakan untuk ungkapan pujian, suci, keshalehan, dan berkah. Saaikh Taqiyudin berkata, “Lafaz zakat secara bahasa menunjukkan arti tumbuh.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO	Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan dan Perbedaan
1.	Novemby Karisma Putri	2021	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web <i>Google Sites</i> Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda	Persamaan : Dalam penelitian ini sama sama menggunakan media IT berbasis <i>Google Sites</i> , tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> . Perbedaan : Dalam penelitian ini materi yang dibahas adalah hukum new ton pada gerak benda
2.	Stevi Wulandari	2022	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website <i>Google Sites</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang	Persamaan : Sama sama menggunakan media IT berbasis <i>Google Sites</i> Perbedaan : Dalam peelitian ini fokus pada hasil belajar siswa, mata pelajaran dalam penelitian ini adalah IPS
3.	Aldi Ivandi Putra	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan <i>Google Sites</i> Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar	Persamaan : Sama sama mengembangkan media IT <i>Google Sites</i> Perbedaan : Materi yang dibahas mengenai memelihara kesehatan organ pernapasan manusia, fokus penelitian pada kelayakan media pembelajaran
4	Alfan Hamdani	2021	Pengembangan Media Pembelajaran	Persamaan : Sama sama menggunakan media <i>Google sites</i>

			Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smp/Mts	Perbedaan : Materi yang dibahas sistem gerak manusia
--	--	--	---	---

Dalam penelitian terdahulu terdapat persamaan yaitu media berbasis Google sites dan perbedaannya terdapat pada fokus penelitian dan materi yang dibahas.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memastikan skripsi ini tetap berada dalam fokus dan kerangka yang telah ditentukan serta memudahkan pemahaman dan penelaahan, penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka memaparkan tentang kajian teori yang terdiri dari bahan ajar, *Google Sites*, pemahaman siswa dan zakat.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab ini berisi penjelasan tentang metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

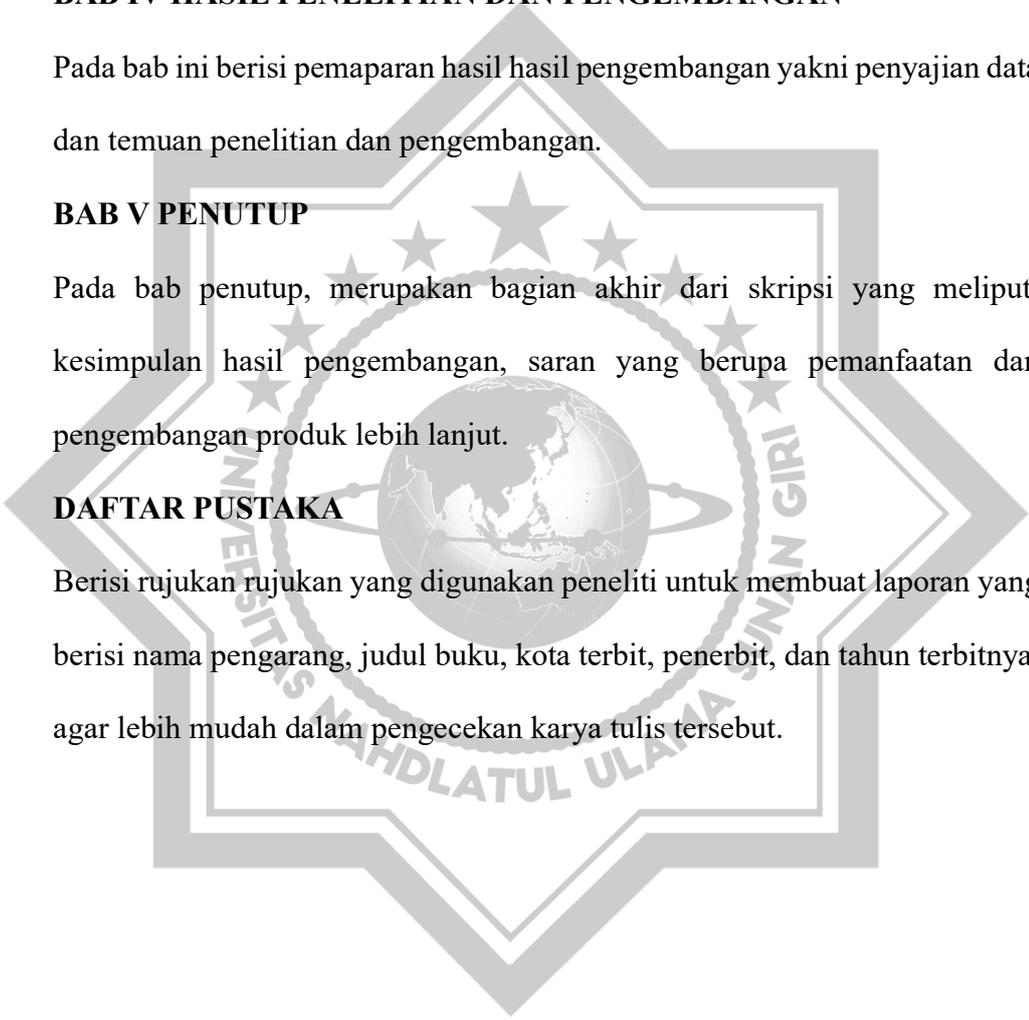
Pada bab ini berisi pemaparan hasil hasil pengembangan yakni penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan, saran yang berupa pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi rujukan rujukan yang digunakan peneliti untuk membuat laporan yang berisi nama pengarang, judul buku, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya, agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut.



UNUGIRI