

INOVASI MEDIA G-SITE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 8 DI SMP AINUL YAQIN

Oleh :

Risalatul Muawanah¹⁾, Ilfiana Firzaq Arifin²⁾, Agi Ma'ruf Wijaya³⁾

^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember

¹email: muawanahr37@gmail.com

²email: ilfiana@mail.unipar.ac.id

³email: agimarufw.91@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 19 Mei 2025

Revisi, 5 Juli 2025

Diterima, 3 Agustus 2025

Publish, 15 September 2025

Kata Kunci :

Inovasi,

Google Site,

Berpikir Kritis.

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan krusial dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pengembangan inovatif terhadap media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan guna melengkapi ketersediaan sarana pembelajaran yang ada. Meskipun banyak sekolah telah memiliki akses terhadap teknologi digital, penerapan inovasi media pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Salah satu contohnya adalah SMP Ainul Yaqin yang telah memanfaatkan perangkat Chromebook laptop dengan sistem operasi Chrome OS yang terintegrasi dengan Content Delivery Management (CDM). Melalui kemajuan ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami dan menganalisis informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Site serta mengevaluasi keterkaitannya dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS, khususnya materi sejarah kolonialisme. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Hasil dari penelitian ini berupa sebuah inovasi media digital yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran IPS di SMP Ainul Yaqin, yang diharapkan memberikan kemudahan dan inovasi digital di SMP Ainul Yaqin.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Risalatul Muawanah

Afiliasi: Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: muawanahr37@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu sarana dalam ruang pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur informasi dari guru kepada siswa. Sebagai suatu alat, media sangat dibutuhkan dalam proses belajar. Sebagaimana dinyatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses penyampaian suatu pesan dari pendidik kepada peserta didik melalui sebuah saluran, alat, atau media (Rohani, 2020). Media pembelajaran diciptakan untuk melengkapi sebuah proses pembelajaran serta mendukung teori yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Media Pembelajaran yang semakin menarik, jelas, dan sesuai dengan tujuan akan menjadikan siswa mampu

merekam, menangkap, memahami materi dengan sangat baik. Berdasarkan penelitian terbaru yang berisi analisis “pengembangan media untuk meningkatkan hasil belajar” dikatakan bahwa, menyediakan media pembelajaran sangat penting untuk menghasilkan pemahaman materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan hasil belajar yang baik (Sugiantara et al., 2024). Dewasa ini penggunaan media pembelajaran sudah tidak asing bagi kalangan pendidik, kemajuan teknologi menciptakan perkembangan yang terarah terutama di bidang pendidikan. Kemajuan dibidang teknologi ini terbukti berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-

sekolah ataupun lembaga pendidikan yang ada saat ini (Moto, 2019). Bukan hanya di sekolah yang sudah maju, perkembangan teknologi juga sudah menyentuh hampir seluruh kalangan, bahkan sudah ada lembaga penyedia jasa yang membantu dalam pemenuhan alat atau akses digital di sekolah-sekolah yang membutuhkan. Hal tersebut dimulai dari adanya transformasi digital yang diusung oleh pemerintah yang disertai bantuan penyaluran teknologi *chromebook* di sekolah yang berhak menerima (Yuliarni et al., 2025)

Terpenuhinya akses media digital di sekolah-sekolah berkembang tentunya perlu diimbangi dengan pengadaan inovasi ke tahap digitalisasi, maka menyediakan sebuah inovasi media pembelajaran yang bertujuan mempermudah pembelajaran, menarik minat belajar siswa, yang sesuai dengan gaya belajar siswa, perlu untuk dilaksanakan. Seorang pendidik sudah seharusnya memahami makna media, serta mengikuti perkembangan media agar dapat memilih media yang sesuai tujuan pembelajaran untuk mencapai target pembelajaran dengan mudah (Husna & Supriyadi, 2023). Pentingnya kemampuan pendidik atau guru dalam menentukan arah pembelajaran tidak dapat dikesampingkan. Guru menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, guru diharuskan memiliki kemampuan untuk berinovasi dan kreatif dalam pembelajaran, sebagaimana tujuan dari inovasi pembelajaran yakni agar siswa termotivasi, kreatif, dan mandiri (Lubis, 2022).

Penelitian ini diusung berdasarkan temuan permasalahan yang ada di salah satu lembaga sekolah menengah pertama, ketika peneliti melakukan observasi berupa wawancara sederhana kepada guru IPS di SMP Ainul Yaqin, peneliti memperoleh beberapa informasi terkait pembelajaran IPS di sekolah tersebut seperti, pembelajaran cenderung menggunakan metode diskusi, pendidik belum pernah memanfaatkan akases media digital yang tersedia dalam pembelajaran IPS, dan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa belum sepenuhnya dapat memecahkan masalah dengan baik. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan siswa, beberapa siswa menyukai materi sejarah pada mata pelajaran IPS, namun cenderung mengeluhkan bahwa mereka mengalami kesulitan memahami secara mendalam terkait materi yang dijelaskan oleh guru, kelompok siswa yang lain berpendapat bahwa mereka menyukai pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk video atau gambar pada pembelajaran, kemudian kelompok yang terakhir mengatakan menyukai pembelajaran yang terdapat *quis* didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Ainul Yaqin, tampak jelas bahwa siswa memiliki karakter belajar yang beragam, namun belum didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Maka penelitian ini dilakukan untuk memberikan sebuah inovasi berupa pengembangan Google site sebagai

media pembelajaran yang akan menggabungkan berbagai gaya belajar siswa dalam satu wadah berupa Google Site. Media Google Sites atau kita sebut saja G-sites, merupakan salah satu perangkat yang mudah di akses, dapat digunakan secara gratis, dan bersifat kolaboratif. sehingga beberapa orang dimungkinkan dapat bekerja sama dalam membuat dan mengedit secara bersamaan. Tampilan G-sites ini bisa dibuat semenarik mungkin karena terintegrasi dengan layanan google lainnya. Sehingga sangat cocok jika dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat belajar siswa melalui tampilan yang menarik serta dapat meningkatkan kemandirian belajar bagi siswa karena mudah di akses kapan saja dan di mana saja. Media G-sites ini akan sangat sesuai dan aman jika diberikan kepada siswa SMP karena tingkat pemahaman dan rasa penasaran yang dimiliki anak-anak seusia mereka akan menjadikan media ini amat diminati, dan dalam penggunaannya yang sudah pasti terbebas dari iklan ataupun promosi dari berbagai situs lain yang mungkin berbahaya, tidak pantas dan mengganggu pembelajaran, karena penggunaan G-aites ini sebagaimana penggunaan Google Drive yang berupa situs pribadi. Diharapkan nantinya dengan pengembangan media G-sites ini guru lebih mudah menyiapkan media pembelajaran untuk siswa, serta siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran di kelas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D *Research and Development* dengan model ADIIE. Subjek penelitiannya terdiri dari dua instansi yakni SMP Ainul Yaqin sebagai sekolah yang akan menjadi kelas eksperimen dan MTS Baitul Hikmah yang akan menjadi kelas kontrol. Adapun populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah siswa kelas 8 di SMP Ainul Yakin dan siswa kelas 8 di Mts Baitul Hikmah. Adapun langkah penelitian yang dilakukan sesuai dengan model ADDIE yang diambil yakni dengan *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*.

Analysis (Analisis) atau *analisis* berasal dari dua suku kata *ana* artinya kembali, *luein* artinya melepas/mengurai dalam bahasa Yunani. Analisis merupakan suatu proses identifikasi atau pemeriksaan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui kebenarannya. Analisis dalam sebuah penelitian dilakukan bertujuan untuk membuktikan kebenaran atau mendapatkan fakta yang benar adanya. Dalam tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap sasaran observasi yakni kepada siswa di SMP Ainul Yaqin dengan cara melakukan wawancara terhadap objek yang akan diteliti untuk menyimpulkan apakah pengembangan ini benar-benar perlu dilakukan, sebelum melakukan analisis kebutuhan peneliti juga melakukan pengkajian sumber yang relevan yang berkaitan dengan penelitian yang serupa, kemudian pada

langkah ini peneliti juga melakukan analisis kendala yang mungkin terjadi (Latip, 2022).

Design dalam bahasa inggris artinya rancangan, desain sendiri merupakan suatu proses menciptakan sesuatu yang baru atau merancang suatu pembaharuan yang bertujuan menghasilkan produk tertentu. Maka dalam penelitian pengembangan desain dimulai dengan merancang media yang akan dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan, mulai dari menentukan materi, menentukan indikator ketercapaian, membuat atau menyusun desain yang akan dikembangkan, hingga menguji coba media yang telah dikembangkan (Rachma et al., 2023). Dalam tahap ini hal yang pertama kali dilakukan adalah mendesign produk awal yang akan dikembangkan dengan menyesuaikan dengan materi yang telah ditentukan, pada tahap ini dilakukan perencanaan yang matang serta pemilihan komponen berupa pemilihan materi serta berbagai media yang akan dikolaborasikan pada media yang akan dikembangkan agar sesuai dengan tujuan pengembangan. Selain itu pada tahap ini juga mempertimbangkan komponen apa saja yang akan dimuat dalam media yang di design agar sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik.

Development (Pengembangan) merupakan suatu proses meningkatkan suatu produk yang telah ada. Dalam penelitian pengembangan tahap ini sangat penting dimana tahap ini dilakukan setelah adanya produk yang dihasilkan, yang kemudian dikembangkan sesuai dengan media yang telah di susun dalam pembelajaran, tahap ini merupakan tahap pengembangan produk yang sudah siap diuji cobakan (Waruwu, 2024). Dalam tahap ini mulai dilakukan pengembangan media, dimana media yang dipilih adalah media berupa Google Site, di tahap ini peneliti mulai menyusun komponen yang sudah di persiapkan pada tahap desain dan mulai melakukan pengembangan media secara keseluruhan, sehingga ketika proses pengembangan media telah selesai akan berlanjut ke tahap uji coba serta uji validitas oleh beberapa ahli yang terdiri dari 3 ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli TI, baru setelah tervalidasi oleh tenaga ahli media ini akan masuk ke tahap Implementasi.

Implementation (Implementasi) merupakan suatu aktivitas pelaksanaan dari suatu rencana yang sudah tersusun, dalam penelitian pengembangan proses implementasi dilakukan setelah terbentuknya suatu produk yang dihasilkan dari pengembangan itu sendiri yang bertujuan untuk mengukur kesesuaian antara produk yang dibuat dengan sasaran yang akan diteliti, atau dapat dikatakan tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan atau implementasi secara langsung di kelas eksperimen (Rawe, 2021). Tahap ini merupakan tahap penentuan untuk menerapkan media yang sudah di design, penerapan media akan dilakukan di kelas eksperimen yakni pada siswa kelas 8 SMP Ainul Yaqin dimana guru dari SMP ainul yakin Ibu Nani akan menggunakan media yang sudah

tervalidasi, dan menerapkannya dalam pembelajaran, yang kemudian hasil belajar siswa akan dinilai dan di jadikan tolak ukur untuk hasil penelitian ini. Sebagai bahan pertimbangan dari penerapan media ini, akan dilakukan juga penerapan pembelajaran di kelas kontrol yakni pada siswa kelas 8 di MTS Baitul hikmah dengan tanpa menggunakan media yang telah dikembangkan, hingga nanti hasilnya akan dijadikan sebagai perbandingan dengan kelas eksperimen.

Evaluation (Evaluasi) merupakan suatu proses untuk menilai suatu kegiatan, produk, atau layanan, yang bertujuan untuk menentukan nilai dan efektivitasnya. Dalam penelitian tahapan ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi dari pelaksanaan suatu rencana yang telah tersusun. Tahap evaluasi dapat dilakukan disetiap proses atau tahapan dalam penelitian pengembangan (Rosnaningsih, 2021). Maka pada tahap ini sebagai tahap terakhir dari penelitian ini akan berperan sebagai proses menilai dan menyimpulkan nilai dan efektivitas media yang telah di kembangkan, hingga nantinya menjadi pertimbangan keberhasilan media pengembangan pada penelitian ini. Tahap evaluasi ini akan diukur dengan hasil belajar siswa ketika telah menggunakan media yang telah dikembangkan. Jika nantinya media ini memiliki beberapa kekurangan pada tahap evaluasi ini, akan disimpulkan apa saja yang kurang dan dijadikan acuan untuk pengembangan media ini kedepannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran di SMP Ainul Yaqin

Media pembelajaran perlu diperhatikan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam menyerap materi yang di sampaikan oleh guru (Shofroul Lailiyah et al., 2021). Hampir seluruh ruang lingkup pendidikan menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat meningkatkan motivasi, membangkitkan semangat serta minat siswa dalam belajar, dan bahkan memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa (Ningsih et al., 2022). Di SMP Ainul Yaqin yang merupakan sekolah menengah pertama juga tidak lepas dari penerapan media pembelajaran. Berbagai media tersedia di SMP Ainul Yaqin, seperti proyektor, Chromebook, LKS, papan tulis, bahkan telah disediakan akses internet untuk menunjang penggunaan media digital. Namun yang cukup disayangkan tidak semua pembelajaran dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, utamanya dalam hal memanfaatkan media digital, dimana di SMP Ainul Yaqin guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media yang tersedia, hanya beberapa mata pelajaran yang cenderung konsisten dalam menggunakan media digital seperti mata pelajaran Teknologi Informatika. Sedangkan dalam pembelajaran IPS guru lebih cenderung menggunakan media konvensional.

Disinggung dalam sebuah jurnal bahwa sesungguhnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik pada mata pelajaran IPS dapat mengacu kreativitas dan antusias siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan dikelas menjadi lebih hidup dan aktif tidak monoton ataupun membosankan (Muhammad Ikhsan & Muhammad Syafiq Humaisi, 2021). Meskipun demikian nyatanya kelengkapan media pembelajaran di SMP Ainul Yaqin masih belum terealisasi dengan sangat baik. Media pembelajaran yang digunakan di seluruh instansi pendidikan juga sangat beragam. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, antara lain media visual, media audio, dan media audio visual, pemilihan media juga harus disesuaikan dengan tema dan topik materi yang akan disampaikan agar tercipta suatu sinkronisasi antara materi dan media yang dipakai (Susanti et al., 2020). Semakin kreatif dan inovatif media yang digunakan tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar di kelas, meskipun demikian tidak dapat disimpulkan jika media yang berhasil diterapkan di salah satu sekolah akan pasti berhasil diterapkan di sekolah lain. Hal ini disebabkan setiap siswa memiliki karakter belajarnya masing-masing, sehingga pendidik harus melakukan pemetaan gaya belajar dan menyesuaikan media pembelajaran dengan preferensi gaya belajar siswa (Ragil Kurniawan, 2017). Maka berdasarkan hasil analisis panjang di SMP Ainul Yaqin terkait kebutuhan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa-siswi di kelas 8 diambil sebuah kesimpulan bahwa penggunaan media yang mulanya hanya terbatas pada buku LKS sebagai sumber dan media pembelajaran kini mulai diperbaharui dalam penelitian yang berfokus mengembangkan media Chromebook sebagai alat bantu media pembelajaran yang dikombinasikan dengan website Google Site.

B. Inovasi Media G-Site di SMP Ainul Yaqin

Penggunaan media pembelajaran seiring perkembangan masa tidak bisa dipisahkan dari sebuah inovasi. Pada era digitalisasi saat ini terutama setelah perubahan kurikulum dari K13 menjadi kurikulum Merdeka inovasi terus dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa seiring berubahnya zaman (Wahyuni et al., 2023). Inovasi media ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan yang ada. Sehingga guru mulai diharuskan untuk memiliki kreatifitas dan inovasi untuk memodifikasi media pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Susilo, 2020). Penerapan media G-Site di SMP Ainul Yaqin juga merupakan perwujudan sebuah inovasi yang ditujukan untuk menciptakan suasana belajar baru dengan media digital yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat menyesuaikan gaya belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Berikut tampilan media G-site yang dikembangkan di SMP Ainul Yaqin.



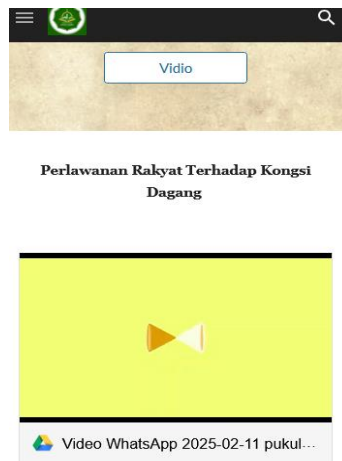
Gambar 1. Tampilan Google Site yang dikembangkan

Tampilan G-site ini menunjukkan berbagai icon yang dapat di akses mandiri oleh siswa dengan perlengkapan akses digital berupa Chromebook. Dalam tampilan di atas terlihat berbagai icon yang dilengkapi dengan keterangan, fungsi dari berbagai gambar icon adalah untuk menjadikan tampilan Google Site yang dikembangkan menjadi menarik, selain tampilan yang menarik berbagai icon yang tersedia juga dapat di akses sesuai dengan judul icon yang tertera. Dalam icon yang bergambar buku terdapat materi sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Begitu juga dengan icon yang lain. berikut adalah tampilan dari berbagai icon yang tersedia.



Gambar 2. Tampilan dalam Icon Tujuan

Tampilan pada icon tujuan berisi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik sehingga sebelum memulai pembelajaran guru dapat menunjukkan atau memberi perintah kepada peserta didik untuk melihat pada icon gambar untuk menunjukkan apa saja capaian yang akan di capai pada mata pelajaran yang akan diajarkan. Pada gambar diatas menunjukkan bahwa dalam setiap icon dapat disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pendidik.



Gambar 3. Tampilan dalam Icon Vidio

Dalam icon vidio terdapat berbagai vidio pembelajaran yang bisa diakses dengan mudah oleh siswa, yang berguna sebagai penunjang materi yang akan diajarkan.

Pengembangan media tersebut sepenuhnya bertujuan agar siswa dapat menentukan gaya belajarnya sendiri dan mencoba berbagai pengalaman belajar yang beragam dalam satu waktu, dimana siswa dapat mengakses media berupa teks tertulis yang berisi materi yang sedang dipelajari, kemudian juga terdapat vidio pembelajaran. Dimana dengan vidio pembelajaran yang mencakup dua gaya yaitu audio visual menjadikan siswa lebih tertarik dan fokus terhadap apa yang sedang dipelajarinya (Maharani et al., 2024). Bukan hanya itu dalam media G-site juga terdapat gambar-gambar yang mendukung pendalaman terhadap materi yang dibahas, sehingga penggambaran siswa tentang sesuatu yang sedang di pelajari menjadi lebih jelas. Selain memuat media yang dapat digunakan G-site yang dikembangkan di SMP Ainul Yaqin juga memiliki icon evaluasi yang berisi soal-soal test yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi yang sudah di pelajari. Dalam hal ini guru juga memiliki peran penting yakni memberikan pengawasan dan memantau siswa serta memberikan penjelasan pendukung yang mungkin dibutuhkan siswa.

C. Kemampuan Berpikir Kritis di SMP Ainul Yaqin

Setiap siswa memiliki potensi yang sangat luar biasa, kemampuan dan gaya berpikir siswa sangat beragam. Keberagaman karakteristik antar siswa terjadi karena karakter yang dimiliki setiap siswa berbeda dengan siswa yang lainnya (Azizah et al., 2023). Maka sama halnya dengan kemampuan berpikir kritis, tentunya tingkat kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa berbeda-beda. Siswa kelas 8 di SMP Ainul Yaqin memiliki kemampuan berpikir kritis yang cukup baik, hal ini terlihat ketika mereka mendapatkan pengajaran dan materi dari guru, kebanyakan siswa masih mau aktif bertanya dan mampu menyelesaikan masalah pada saat diberikan tugas ataupun dalam diskusi kelompok. Maka dalam penelitian ini kemampuan siswa dalam berpikir kritis dapat diasah menggunakan media G-Sites, yang tentunya dalam penerapannya sangat diperlukan adanya perpaduan diantara kemampuan siswa dan media yang digunakan. Kemampuan berpikir kritis sendiri merupakan perwujudan dari aktivitas mental untuk memecahkan suatu problem, menganalisis permasalahan ataupun asumsi yang ada, mengevaluasi berbagai statemen serta pengambilan keputusan (Saputra, 2020). Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan di era digitalisasi saat ini, karena banyak sekali informasi yang tidak bisa ditelan mentah-mentah artinya diperlukan pendalaman terhadap informasi yang diperoleh apalagi ketika menggunakan akses media digital. Digitalisasi yang ada menjadikan siswa harus mulai

menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga siswa dapat menggunakan media digital untuk memecahkan masalah yang ada (Nelga et al., 2022). Penerapan inovasi media digital yang dilakukan disini bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Sehingga siswa dapat mengasah kemampuannya dengan menggunakan media G-site yang dimana dalam penerapannya siswa dengan mandiri mengakses dan belajar memahami serta menganalisis berbagai informasi yang disediakan bahkan juga memberikan pengalaman penyelesaian masalah pada tahap evaluasi.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Ainul Yaqin, berfokus pada penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional sedangkan gaya belajar siswa sangat beragam hingga masih kurang terakomodasi dengan media yang sesuai. Maka G-Site menjadi solusi yang ditawarkan. G-Site dipilih karena memiliki fitur yang mudah di akses, kolaboratif, dan gratis. Media ini dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di SMP Ainul Yaqin agar siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis yang dimiliki serta diharapkan dapat mempermudah tersampainya materi dan pemahaman pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Setelah dilakukan serangkaian penerapan sesuai metode yang dilakukan dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media G-Site tercapainya suatu inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam dan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis pada siswa di SMP Ainul Yaqin. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengisi kekosongan dalam penelitian ini yang masih jauh dari kata sempurna.

5. REFERENSI

- Azizah, S. A., Usman, A., Fauzi, M. A. R., & Rosita, E. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Menerapkan Pembelajaran Berdeferensiasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.74>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*,

- 2(12), 1121–1126.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Maharani, D. A. P., Zulaihah, U. H., Romaniah, A. K., & Jaslina, N. (2024). Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Vol. 2*, 242–252.
https://www.academia.edu/download/110211713/EFEKTIFITAS_BERBAGAI_JENIS_MEDIA_PEMBELAJARAN_Kelompok_5.pdf
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhammad Ikhsan, & Muhammad Syafiq Humaisi. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Nelga, I. C., Rina, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 129–141.
- Ningsih, T. F., Bahtiar, H., & Putra, Y. K. (2022). Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP Infotek : 5(1), 30–41.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Ragil Kurniawan, M. (2017). Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>
- Rawe, T. (2021). Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Cibubur. *Instruksional*, 3(2), 164–172.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rosnaningsih, A., Ardelia, E., & Anggestin, T. (2021). Pengembangan E-LKS Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model ADDIE di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 5(3), 44–53. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/1470/1194>
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Shofroul Lailiyah, Nur Kuswanti, & Lina Arifah Fitriyah. (2021). MONOPOLI IPA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP/MTs KELAS VII PADA MATERI TATA SURYA. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 779–786. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i1.1461>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Wahyuni, T., Darsinah, D., & Wafroturrahmah, W. (2023). Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka dimensi Kreatif. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(1), 79–86.
<https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i1.6652>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliarni, N., Adawiyah, R., & Purwoningsih, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Google Documents pada Chromebook terhadap Dimensi Bernalar Kritis dan Kemandirian Siswa Sekolah Dasar. 15.