

**PENGEMBANGAN MUSIK GOOGLE SITES “PELAN: 4KM”  
UNTUK PEMBELAJARAN SIFAT KEPEMIMPINAN  
KHULAFUR RASYIDIN KELAS 5 SD**

**Development of Google Sites Music “PELAN: 4KM” for Learning the  
Leadership Traits of the Rightly Guided Caliphs  
in Grade 5 Elementary School**

**Nafisa Eka Septiningsih, Mila Nurhanifa Rani, Maylani Tria Putri, Ani Nur Aeni**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang  
nafisaekas09@upi.edu; milanurhanifarani08@upi.edu

**Article Info:**

<b>Submitted:</b>	<b>Revised:</b>	<b>Accepted:</b>	<b>Published:</b>
Apr 29, 2026	May 27, 2026	Jun 8, 2026	Jun 13, 2026

**Abstract**

Although the development of digital learning media in Islamic Religious Education has been widely carried out, studies that specifically integrate Google Sites-based animated music videos for learning the leadership qualities of the Khulafaur Rasyidin in elementary schools remain limited. This study aims to develop and test the feasibility of the Google Sites learning media “PELAN: 4 KM” (*Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia*) on the topic of the leadership qualities of the Khulafaur Rasyidin for Grade 5 elementary school students. This study used a descriptive qualitative approach with a Design and Development Research (D&D) design through the ADDIE development model. The study involved 20 Grade 5 students of SD Negeri Cikoneng I, one material expert, and one media expert. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed descriptively. The results showed that the “PELAN: 4 KM” media obtained a very good category from the material expert and media expert

and received positive responses from students. The media, which combines animated music videos, digital materials, and interactive quizzes, was able to increase learning interest and facilitate students' understanding of the Khulafaur Rasyidin material. The conclusion of this study affirms that the integration of animated music videos and Google Sites is feasible for use as an interactive, meaningful, and enjoyable Islamic Religious Education learning medium. These findings contribute to the development of multimedia learning media based on digital technology in Islamic Religious Education and open opportunities for further research to test the effectiveness of the media on a broader sample through an experimental design.

**Keywords:** Google Sites; Animated Music Videos; Khulafaur Rasyidin; Islamic Religious Education; Digital Learning Media

**Absrak:** Meskipun pengembangan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus mengintegrasikan video musik animasi berbasis *Google Sites* untuk pembelajaran sifat kepemimpinan Khulafaur Rasyidin di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *Google Sites* “PELAN: 4 KM” (Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia) pada materi sifat kepemimpinan Khulafaur Rasyidin kelas 5 SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain *Design and Development Research* (D&D) melalui model pengembangan ADDIE. Penelitian melibatkan 20 peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikoneng I, seorang ahli materi, dan seorang ahli media. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “PELAN: 4 KM” memperoleh kategori sangat baik dari ahli materi dan ahli media serta mendapat respons positif dari peserta didik. Media yang memadukan video musik animasi, materi digital, dan kuis interaktif mampu meningkatkan minat belajar serta memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi Khulafaur Rasyidin. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa integrasi video musik animasi dan *Google Sites* layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis teknologi digital dalam Pendidikan Agama Islam serta membuka peluang penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media pada sampel yang lebih luas melalui desain eksperimen.

**Kata Kunci:** *Google Sites*; Video Musik Animasi; Khulafaur Rasyidin; Pendidikan Agama Islam; Media Pembelajaran Digital

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan karakter mulia sejak dini, salah satunya melalui materi sifat kepemimpinan *Khulafaur Rasyidin* pada kelas 5 SD. Namun, penyampaian materi kepemimpinan yang abstrak ini sering kali terkendala oleh metode konvensional seperti ceramah satu arah dan buku teks yang monoton (Aeni, Khairunnisa, et al., 2023) Akibatnya, peserta didik yang merupakan generasi *digital native* cepat merasa jenuh dan kesulitan menginternalisasi nilai-nilai keteladanan tersebut. Mengingat fokus belajar generasi muda saat

ini sangat dipengaruhi oleh paparan media digital yang visual dan dinamis (Nauvan et al., 2024), guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap karakteristik psikologis anak zaman sekarang.

Sebagai solusi, peneliti berargumen bahwa penanaman nilai karakter kepemimpinan *Khulafaur Rasyidin* memerlukan media audio-visual yang mengintegrasikan musik edukatif dan animasi secara harmonis. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, informasi yang diproses melalui saluran visual dan auditori secara simultan dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman kognitif peserta didik (Mayer, 2001). Musik edukatif terbukti mampu menurunkan ketegangan belajar, memperkuat keterikatan emosional, dan mempermudah pemanggilan kembali memori (*memory recall*) anak terhadap konsep moral yang kompleks (Arifin et al., 2018). Integrasi video musik animasi ke dalam platform Google Sites juga memberikan fleksibilitas tinggi agar materi dapat diakses secara mandiri kapan saja dan di mana saja (Aprillia et al., 2023).

Upaya mengintegrasikan teknologi dalam PAIBP sebenarnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. (Mahbuddin, 2020) mengkaji integrasi media digital secara umum, sedangkan (Rohmah et al., 2022) merancang *e-book* "BUDIPOLIS" untuk materi *Khulafaur Rasyidin*, dan (Fariza et al., 2024) mengembangkan buku cerita digital "BUKBER" untuk pembelajaran akhlak. Meskipun efektif, terdapat kesenjangan di mana mayoritas studi terdahulu berfokus pada media berbasis teks statis atau visual murni tanpa melibatkan musik edukatif orisinal. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengemas seluruh alur pembelajaran dari petunjuk, video musik, materi, hingga kuis evaluasi ke dalam satu portal *website* terpadu yang praktis dan ramah anak seperti *Google Sites*.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media "PELAN: 4 KM" (Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia), sebuah video musik animasi dengan lirik orisinal yang diproduksi menggunakan bantuan kecerdasan buatan (*Suno AI* dan *VoiceDub*), divisualisasikan lewat *Canva*, dan diintegrasikan dalam *Google Sites* bersama kuis interaktif *Wordwall*. Landasan teoretis utama yang memayungi pengembangan ini adalah Teori Pembelajaran Multimedia Richard E. Mayer mengenai efektivitas pemrosesan ganda (*dual-coding*) serta pendekatan Konstruktivisme Digital (Febrian & Nasution, 2024). Melalui kerangka ini, peserta didik ditempatkan sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman nilai moral secara mandiri melalui interaksi dengan konten digital yang variatif.

Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini difokuskan pada perancangan, pengembangan, dan pengujian kelayakan media video musik animasi berbasis *Google Sites* "PELAN: 4 KM" pada materi *Khulafaur Rasyidin*. Adapun tujuannya adalah mendeskripsikan proses pengembangan produk menggunakan model *Design and Development Research* (D&D) dengan tahapan ADDIE, menguji validitas kelayakan media melalui penilaian ahli materi dan ahli media, serta menganalisis respons peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikoneng I, Kabupaten Sumedang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam menciptakan Pembelajaran Agama Islam (PAI) yang interaktif, menyenangkan, dan berkarakter di era digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development Research* (D&D) atau desain dan pengembangan. Model D&D ini dapat diartikan sebagai jenis penelitian yang menggunakan metodologi sistematis untuk pengembangan desain dan evaluasi empiris dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah di bidang pendidikan serta non-pendidikan (Rosmayanti et al., 2025). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bersifat kualitatif deskriptif. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini peneliti mengembangkan salah satu produk yaitu video musik animasi PELAN: 4 KM (Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia) pada materi keteladanan khulafaur rasyidin dalam pembelajaran agama islam kelas 5 SD.

Melalui pendekatan ini, data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkatan kelayakan dan efektivitas *Google Sites*. Adapun beberapa tahapan dalam menggunakan model penelitian D&D dengan tahapan model pengembangan ADDIE diantaranya yang pertama tahap analisis (*analyze*), tahap kedua desain (*design*), tahap ketiga pengembangan (*development*), tahap keempat implementasi (*implementation*), dan tahap yang terakhir yakni evaluasi (*evaluation*) (Syahvierul et al., 2022).

Tahapan model ADDIE dalam penelitian ini meliputi:

*Analysis* (Analisis): Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran peserta didik, masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, dan menentukan tujuan pengembangan pada *Google Sites* "PELAN: 4KM".

*Design* (Desain): Merancang *Google Sites*, fitur yang dibutuhkan, serta menyusun konten pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas 5 SD.

*Development* (Pengembangan): Menciptakan *Google Sites* berdasarkan desain yang telah di rancang serta melakukan uji coba internal terhadap fungsionalitas media tersebut.

*Implementation* (Implementasi): Melaksanakan *Google Sites* kepada peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikoneng I serta pengumpulan umpan balik dari peserta didik.

*Evaluation* (Evaluasi): Melakukan evaluasi berdasarkan data yang diperoleh, mulai dari observasi, angket, dan wawancara untuk menilai kelayakan dan efektivitas *Google Sites*.

Dalam penelitian ini mengaitkan tiga kelompok sasaran utama. Pertama, peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikoneng I yang menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Kedua, validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi guna untuk menilai tampilan, fungsionalitas, dan kesesuaian konten terhadap *Google Sites*. Terakhir, guru PAI SD Negeri Cikoneng I yang memberikan masukan dan saran mengenai penerapan *Google Sites* dalam proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat serta mengetahui interaksi peserta didik dengan *Google Sites* sementara angket digunakan untuk mengukur respon peserta didik serta validasi dari ahli media dan ahli materi. Wawancara dilakukan dengan guru PAI untuk memperoleh perspektif terkait dengan efektivitas *Google Sites*.

Data direduksi dengan menyusun, mengelompokkan, dan merangkum informasi ke dalam konsep, kategori, dan tema tertentu. Hasil reduksi ini disusun secara utuh dalam bentuk seperti matriks, berguna untuk mempermudah penarikan kesimpulan. Dalam prosesnya akan berlangsung interaktif dan berulang, kemudian dilanjut dengan penyajian data serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

$$V = \frac{\sum TSh}{\sum TSe} \times 100\% V$$

Keterangan:

V : Validitas

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tse : Total skor empiris

Sumber: (Kurniawan et al., 2020)

**Tabel 1. Interval skor penilaian validator**

Interval rata-rata skor (%)	Kategori Validitas
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
<60	Sangat kurang

Sumber: (Senja et al., 2025)

Penelitian ini melibatkan langsung dalam setiap tahapan penelitian, mulai dari analisis hingga evaluasi. Semasa implementasi, peneliti mengamati interaksi peserta didik, mendokumentasikan respon, serta melakukan wawancara dengan guru guna memperoleh wawasan lebih lanjut mengenai efektivitas *Google Sites*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cikoneng I yang bertempat pada Jalan. Raden Umar Wirahadikusumah, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu observasi dan evaluasi produk. Adapun subjek pada penelitian Video Musik Animasi PELAN: 4 KM (Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia) adalah peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikoneng I yang beragama islam sebanyak 20 orang. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk daya tarik dan keefektivitasan produk terhadap antusiasme peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

## HASIL

### 1. *Analysis* (Analisis)

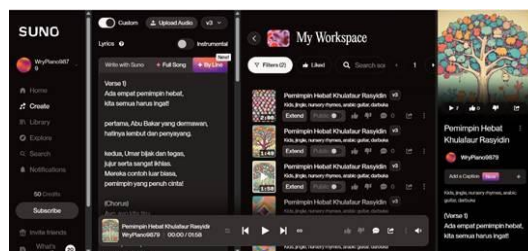
Tahap pertama adalah *Analysis* (Analisis), Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang terjadi di SD Negeri Cikoneng I dalam proses belajar materi keteladanan khulafaur rasyidin. Berdasarkan hasil analisis, belum ada media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik kelas 5. Saat ini, peserta didik belajar materi keteladanan khulafaur rasyidin melalui penjelasan guru dan buku yang tampilannya monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Maka dari itu, peneliti merancang sebuah video musik animasi yang diberi nama PELAN: 4 KM sebagai media pembelajaran inovatif.

## 2. *Design* (Desain)

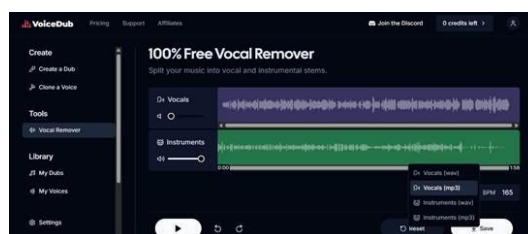
Pada tahap desain, peneliti bertujuan untuk menciptakan video musik animasi berjudul "PELAN: 4 KM (Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia)" yang ditujukan bagi peserta didik kelas 5 di SD Negeri Cikoneng I, dengan memanfaatkan teknologi digital. Video musik animasi ini dirancang dengan elemen visual dan audio yang menarik, serta dilengkapi dengan fitur interaktif, untuk meningkatkan minat peserta didik dan mempermudah pemahaman mereka tentang nilai-nilai kepemimpinan yang diajarkan oleh 4 khalifah. Selama tahap desain, peneliti mengembangkan teks lirik yang original, musik yang didukung oleh *Website Suno Ai*, dan animasi menggunakan aplikasi yang didukung oleh *Canva*. Tujuan dari desain ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan mampu menyampaikan materi tentang sifat-sifat kepemimpinan dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik.

Tahap desain produk dimulai dari membuat instrumen musik di *Suno Ai*. Tapi sebelum itu kita harus sudah membuat lirik lagu sendiri yang sesuai dengan materi yang akan kita ajarkan. Lirik lagu yang sudah di buat kita masukan ke fitur yang ada di *Suno Ai*.



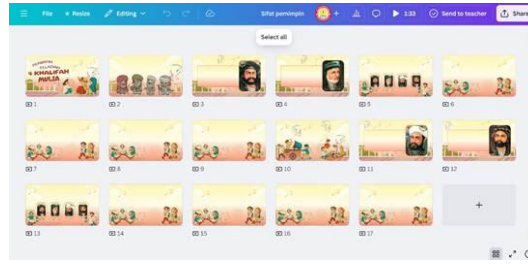
**Gambar 1. Membuat Instrumen**

Dari *Suno Ai*, menghasilkan musik yang sudah ada vocalnya, maka dari itu kita pisahkan vocal dengan instrumen nya menggunakan *website DubVoice*. Lalu kita unduh instrumen nya saja.



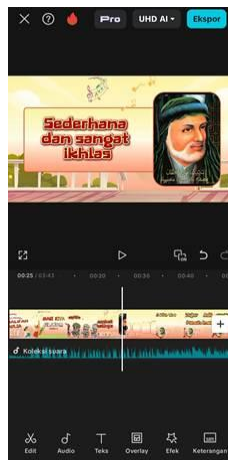
**Gambar 2. Memisahkan vocal dan instrumen hasil musik dari Suno ai**

Tahap selanjutnya membuat konsep langsung dengan bantuan aplikasi *Canva*. Tahap desain di *Canva* yaitu menyusun elemen-elemen gambar animasi yang sesuai dengan tema yaitu "Khulafaur Rasyidin"



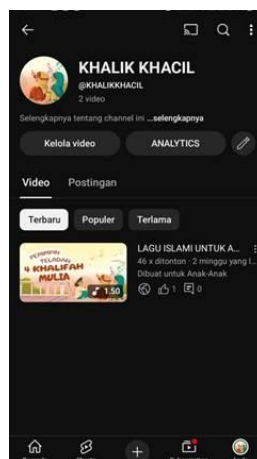
**Gambar 3. Membuat konsep video animasi di Canva.**

Tahap selanjutnya menambahkan audio yang sudah di buat menggunakan aplikasi *Capcut*. Pada aplikasi *Capcut* tidak hanya menambahkan audio, namun memasukan teks lirik lagu dengan animasi transisi dan sebagainya.



**Gambar 4. Menambahkan teks lirik lagu ke dalam desain Canva yang sudah di buat dan instrument yang sudah di voice over dengan suara sendiri**

Setelah video musik animasi selesai dibuat, Selanjutnya upload video ke youtube, agar mudah di akses melalui link dari youtube.



**Gambar 5. Mengupload Video Musik Animasi Ke Youtube**

Apabila video musik animasi sudah berhasil di *upload* melalui aplikasi *Youtube*, tahap menuju *finishing* yaitu membuat akses melalui *Google Sites*. Namun akan tetap sama dengan sebelumnya bahwa desain mulai dari tampilan utama (*home*) hingga profile tim pengembangan

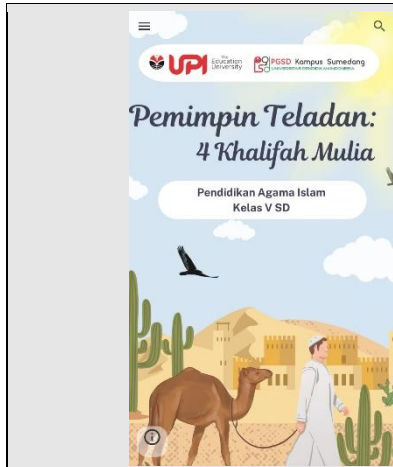
dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, bertujuan untuk memberikan kesan menarik pada produk. Kemudian atur dan tambahkan halaman sejumlah yang diperlukan lalu ganti nama halaman dengan kesesuaian, seperti *Home*, Petunjuk Penggunaan, Menu, CP & TP, Materi & Video, Evaluasi, dan Profile Tim Pengembangan. Untuk halaman materi, disarankan untuk menambahkan sub-halaman agar menghindari tampilan yang monoton dan tidak menarik. Desain setiap halaman yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Canva* kemudian di upload ke dalam *Google Sites* secara berkala. Video musik animasi yang telah di upload di aplikasi *Youtube* kemudian di sisipkan melalui link. Jika sudah sesuai dengan apa yang diharapkan bisa langsung *publish*, dan link *Google Sites* tersebut siap dibagikan untuk diakses.



**Gambar 6. Membuat Akses Video Musik Animasi Melalui Google Sites**

### 3. *Development* (Pengembangan)

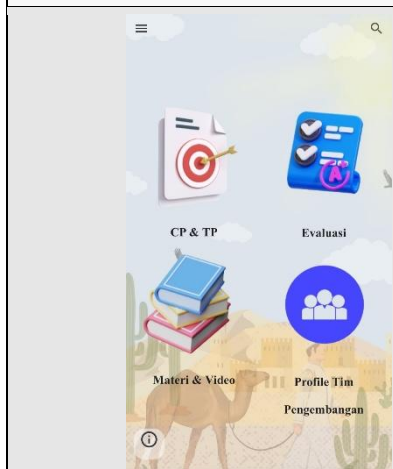
Di mana desain yang telah dibuat mulai direalisasikan menjadi produk nyata. Website "PELAN: 4 KM" dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks materi, gambar ilustrasi, video musik animasi, serta kuis interaktif yang mendukung pembelajaran sifat-sifat kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas dan kemudahan akses, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan nyaman baik di perangkat komputer maupun smartphone. Selain itu, pengujian awal dilakukan oleh tim pengembang untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan dengan baik sebelum diterapkan di kelas.



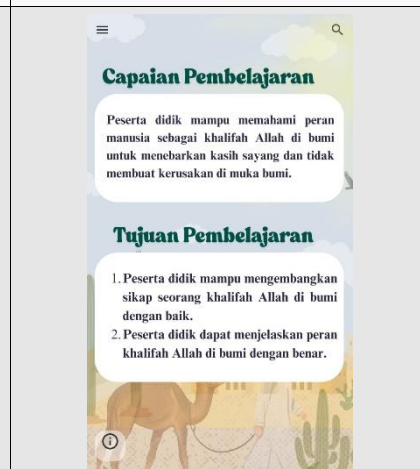
Gambar 1. Tampilan Utama Website PELAN: 4KM



Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan



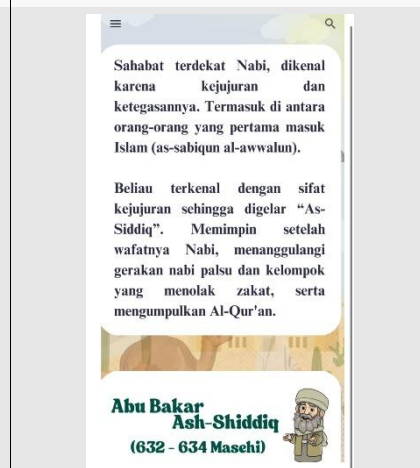
Gambar 3. Tampilan Menu

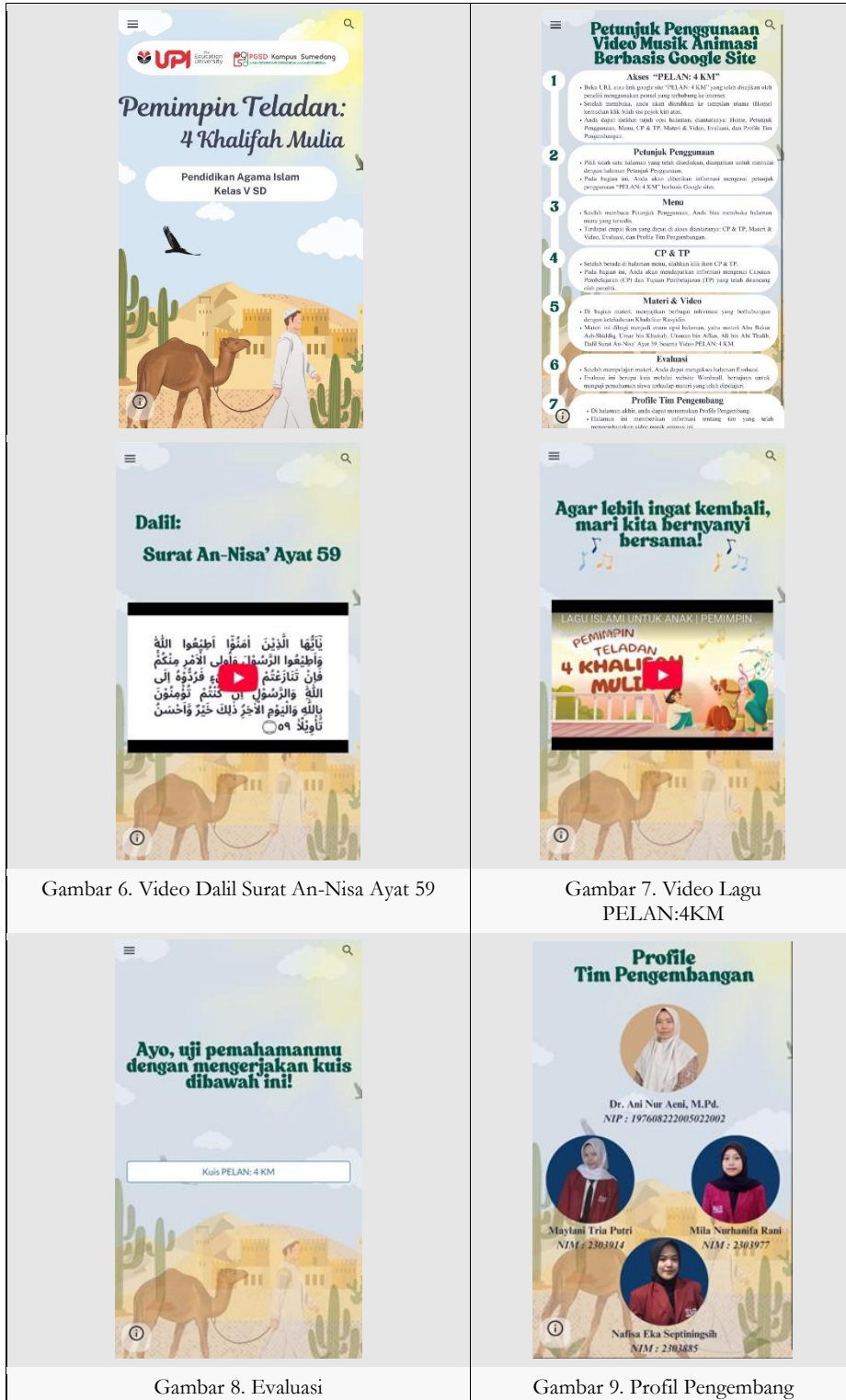


Gambar 4. TP & CP



Gambar 5. Materi





Gambar 6. Video Dalil Surat An-Nisa' Ayat 59

Gambar 7. Video Lagu PELAN:4KM

Gambar 8. Evaluasi

Gambar 9. Profil Pengembang

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba produk di SD Negeri Cikoneng I, yang berlokasi secara administratif di Jalan Raden Umar Wirahadikusumah, Kecamatan Ganeas, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan uji coba lapangan

ini menyoasar siswa kelas V dengan melibatkan 20 peserta didik serta didampingi oleh Guru PAI SD Negeri Cikoneng I yang bertindak sekaligus sebagai validator ahli materi. Dalam praktiknya, website "PELAN: 4 KM" (Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia) diintegrasikan langsung sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Meskipun sempat menghadapi kendala keterbatasan waktu serta gangguan teknis pada proyektor dan pengeras suara (*speaker*), peneliti segera mengadaptasi strategi penyajian menggunakan perangkat alternatif secara fleksibel. Penyesuaian ini terbukti efektif menjaga kondusivitas kelas, di mana siswa tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menyimak materi, bernyanyi bersama mengikuti video musik animasi, hingga menyelesaikan seluruh uji coba dengan sangat baik.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami ketika proses uji coba dan mengevaluasi kesesuaian produk dengan materi yang digunakan pada saat pembelajaran (Aeni, Vandini, et al., 2023). Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk memastikan bahwa *Google Sites* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi guna mengukur tingkat kepuasan pengguna dan efektivitas media pembelajaran. Hasil evaluasi ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi, serta melalui tanggapan peserta didik dan guru terhadap penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan supaya *Google Sites* dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi**

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI			
		1	2	3	4
KESESUAIAN MATERI					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				X
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				X
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				X
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				X
5.	Kesesuain materi dengan fase/kelas				X

SAJIAN MATERI				
6.	Sajian materi mudah difahami		X	
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difaham			X
8.	Konten materi yang disajikan jelas terbaca			X
9.	Konten materi yang disajikan jelas maknanya			X
10.	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)			X
PENULISAN				
11.	Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan			X
12.	Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)			X
13.	Konten materi disertai sumber rujukan			X
14.	Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital			X
15.	Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca		X	
DAMPAK BAIK				
16.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah			X
17.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar		X	
18.	Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa			X
19.	Mengandung materi yang mendorong empati siswa			X
20.	Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik			X
	Jumlah		9	68
	Skor Perolehan	77		
	Nilai	96%		
	Kriteria	Sangat Baik		

Data tersebut merupakan hasil penilaian dari guru PAI kelas 5 SD Negeri Cikoneng I selaku ahli materi. Berisi pertanyaan tentang prosuk media pembelajaran yang dibuat peneliti dalam bentuk angket penilaian. Dari hasil penilaian bahwasannya prosuk media pembelajaran *Google Sites* "PELAN: 4KM" yang kami buat mendapatkan respon positif dari guru PAI SD Negeri Cikoneng I selaku ahli materi. Sehingga produk yang kami buat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

**Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media**

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI			
		1	2	3	4
<b>KESESUAIAN PRODUK</b>					
1.	Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik				X
2.	Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi				X
3.	Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi				X
4.	Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)			X	
5.	Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut				X
<b>TAMPILAN PRODUK</b>					
6.	Desain produk menarik				X
7.	Gambar terlihat jelas				X
8.	Komposisi warna menarik				X
9.	Suara/audio terdengar jelas			X	
10.	Produk dilengkapi dengan cara penggunaan				
<b>KEMUDAHAN AKSES</b>					
11.	Produk mudah digunakan				X
12.	Tombol-tombol pada produk berfungsi				X
13.	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna				X
14.	Produk dapat digunakan dimana saja				X
15.	Produk ramah anak				X
<b>DAMPAK BAIK</b>					
16.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik				X
17.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar				X
18.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesama/lingkungan				X
19.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah				X
20.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah				X
	Jumlah			6	68
	Skor Perolehan		74		
	Nilai		93%		
	Kriteria		Sangat Baik		

Data tersebut adalah hasil evaluasi dari dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam sebagai ahli media. Evaluasi ini dilakukan melalui angket penilaian yang berisikan

pertanyaan terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh tim peneliti. Berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran *Google Sites* “PELAN: 4KM” yang dibuat mendapatkan tanggapan positif dari dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam sebagai ahli media, serta dari guru PAI kelas 5 SD Negeri Cikoneng I sebagai ahli materi. Tetapi, terdapat beberapa revisi dari ahli media terkait produk yang dikembangkan yaitu: pada menu home, nama pelajarannya adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, belum terdapat ada Capaian Pembelajaran (CP), petunjuk penggunaan, tim pengembang, serta sajian materi masih terlihat monoton.

**Tabel 4. Angket Penilaian Produk Peserta Didik**

Aspek	Presentase	Interprestasi
Media Pembelajaran	75,13%	Cukup
Materi	80,38%	Baik
Manfaat	91,75%	Sangat Baik
Rata-Rata	82,42%	Baik

Data tersebut adalah hasil penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikoneng I. Dalam penelitian ini berisikan pertanyaan mengenai kepuasan peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian, mayoritas peserta didik merasa puas dengan media pembelajaran *Google Sites* “PELAN: 4KM”. Namun, terdapat kendala dalam penggunaan media tersebut, yaitu keterbatasan waktu dan kesalahan teknis pada proyektor serta speaker yang dapat mengganggu kelancaran uji coba. Akan tetapi, hambatan tersebut dapat diatasi dengan upaya dari peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Google Sites* “PELAN: 4KM” mendapatkan tanggapan positif dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Seluruh peserta didik membuktikan antusiasme selama proses pembelajaran serta menunjukkan rasa puas dengan pengalaman belajar yang mereka alami. *Google Sites* “PELAN: 4KM” yang berisi materi mengenai Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin yang menjadi Pemimpin Teladan yang terdiri dari empat orang Khalifah Mulia. Dengan menyajikan berbagai informasi mengenai kisah tersebut, media ini dapat membantu peserta didik menjadi mudah memahami materi kisah empat Khalifah Mulia dalam Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin.

## PEMBAHASAN

Media "PELAN: 4 KM" terbukti sangat layak mengatasi kejenuhan belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikoneng I pada materi Khulafaur Rasyidin. Uji kelayakan oleh ahli

materi meraih nilai 96% (Sangat Baik) karena akurat secara teologis dan selaras dengan Kurikulum Merdeka, sejalan dengan temuan (Asy'arie et al., 2024) bahwa situs web interaktif mampu mengonkretkan materi sejarah Islam yang abstrak. Sementara itu, kelayakan media mencapai 93% (Sangat Baik) setelah perbaikan formatif pada aspek kejelasan petunjuk penggunaan dan informasi capaian pembelajaran, mengonfirmasi bahwa integrasi *Canva*, *Suno AI*, dan *CapCut* ini fungsional dan ramah anak sesuai kajian (Adzkar & Astria, 2025).

Respon peserta didik sangat positif dengan rata-rata kepuasan sebesar 82,42% (Baik). Meskipun aspek media bernilai 75,13% (Cukup) akibat kendala teknis proyektor dan pengeras suara saat uji coba lapangan, aspek manfaat meraih nilai sangat tinggi sebesar 91,75% (Sangat Baik) karena video musik animasi terbukti membantu peserta didik mengingat sifat mulia para khalifah lewat metode bernyanyi bersama. Temuan empiris ini senada dengan studi (Rahayu et al., 2026) bahwa stimulasi audio-visual berbasis musik dalam pembelajaran PAI efektif menumbuhkan atmosfer kelas yang menyenangkan dan mendongkrak motivasi belajar.

Secara teoritis, media ini mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer melalui penyajian elemen visual, audio, dan teks secara simultan yang terbukti meminimalkan beban kognitif (*cognitive load*) peserta didik. Evaluasi formatif dan sumatif secara berkala yang diterapkan sesuai dengan rekomendasi (Aeni, Khairunnisa, et al., 2023) berhasil menjaga kualitas produk sebelum diimplementasikan. Selain itu, integrasi kuis interaktif *Wordwall* di dalam situs ini terbukti meningkatkan fokus belajar dan memudahkan pemetaan kognitif peserta didik secara dinamis sesuai kajian (Olisna et al., 2022).

Penelitian ini berimplikasi secara metodologis pada pemanfaatan model ADDIE yang adaptif terhadap kecerdasan buatan generatif (*Suno AI*) untuk memproduksi media ajar audio-visual religi anak secara cepat dan orisinal (Nulhakim et al., 2025). Secara praktis, platform *Google Sites* ini menjadi solusi hemat kuota bagi guru PAI tingkat sekolah dasar untuk mengatasi keterbatasan buku cetak yang monoton tanpa harus menguasai bahasa pemrograman (*coding*) yang rumit.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang terbatas (20 peserta didik) serta tingginya ketergantungan pada kestabilan internet dan infrastruktur digital sekolah yang masih menjadi kendala umum di daerah (Ratu et al., 2025). Rekomendasi riset mendatang meliputi perluasan lokasi uji coba lintas demografis, penerapan metode eksperimen kuantitatif (*pre-test* dan *post-test*) guna mengukur peningkatan hasil belajar secara

empiris, serta pengembangan fitur mode luring (*offline mode*) agar tetap dapat diakses di daerah minim sinyal.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* “PELAN: 4KM” (Pemimpin Teladan: 4 Khalifah Mulia) untuk materi sifat kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas 5 SD melalui model *Design and Development Research* (D&D) dengan tahapan ADDIE. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang mengintegrasikan video musik animasi, materi pembelajaran, dan kuis interaktif mampu menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, mudah diakses, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan respons positif dari peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa “PELAN: 4KM” layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keteladanan Khulafaur Rasyidin secara lebih bermakna dan menyenangkan.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memadukan teknologi *Google Sites*, video musik animasi, dan kecerdasan buatan dalam satu platform terpadu. Secara teoretis, hasil penelitian mendukung penerapan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual, audio, dan teks dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa model ADDIE dapat digunakan secara efektif untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis multimedia. Secara praktis, produk yang dihasilkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran PAI yang lebih interaktif, inovatif, dan juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar dan konteks sekolah yang lebih beragam agar diperoleh gambaran efektivitas media yang lebih luas. Selain itu, penelitian dapat menggunakan desain eksperimen dengan pre-test dan post-test untuk mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar dan penyempurnaan aspek teknis media, juga perlu dilakukan guna meningkatkan kemudahan penggunaan serta menjangkau sekolah yang memiliki keterbatasan akses internet dan sarana pendukung pembelajaran digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzkar, L. B. H., Darmiany, D., & Astria, F. P. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 1758–1763. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1504>
- Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023). Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah di SD Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 827–838. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2090>
- Aeni, A. N., Vandini, D., Putri, D. L., & Wigena, N. R. (2023). Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) Sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1121–1130. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>
- Aprillia, M., Subagio, P. R., Pembayun, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (Sidiq, Amanah, Tabligh, Fathonah) Bagi Peserta Didik SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *Information Management for Educators and Professionals: Journal of Information Management*, 2(2), 179–188. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Asy'arie, B. F., Mariyana, W., Haq, F. N., As'ad, M. S., & Aditia, D. (2024). Use of social media in schools and madrasahs: A systematic review of social studies learning innovations. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 7(2), 31–54. <https://doi.org/10.21093/sajie.v7i2.9051>
- Fariza, A. N., Resvia, D. S., Laelasari, L., Ariella, R. A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Bukber (Buku Berbakti) pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 590–602. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i1.1192>
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590>
- Kurniawan, S. K., Rachman, A., & Indahwati, N. (2021). Pengembangan Permainan Bola Besar (Bolavoli) Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Putri. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1692>
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 3(2), 183–196. <https://doi.org/10.23971/mdr.v3i2.2312>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603>

- Nauvan, M. Z., Zamzami, R., Nafais, M., Azmi, Z., & Afwan, M. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Perilaku Sosial Generasi Muda. *TECHSI: Jurnal Teknik Informatika*, 15(2), 87–95. <https://doi.org/10.29103/techsi.v15i2.19443>
- Nulhakim, L., Ramdani, N. S., Putri, S. R., & Pradana, I. R. (2025). Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar di Banten Melalui Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal. *Indonesian Journal of Community Service in Education*, 1(2), 101–108. <https://doi.org/10.64421/ijcse.v1i2.31>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Rahayu, Y. P., Juhainah, J., & Latifah, A. (2026). Efektivitas Penggunaan Metode Audio Visual Melatih Pendengaran dan Daya Ingat Anak Usia Dini di TK ADZRA Kabupaten Bengkalis Tahun Pelajaran 2025/2026. *NURHIDAYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 203–215. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip/article/view/5036>
- Ratu, D. C., Safitri, N. H., Azzahra, R. F., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva “CAKPRA” Tentang Keteladan Perjuangan Rasulullah pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 238–253. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i2.3534>
- Rohmah, O. T., Gustiyani, R., Nida, L. S., Azzahra, S. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media E-Book BUDIPOLIS (Buku Digital Politik Islam) Untuk Menanamkan Jiwa Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin pada Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 850. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1104>
- Rosmayanti, R., Oktaviani, S. N., Cintyaloka, A., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Aplikasi MATAKU DUA “Memahami Surat At-Takatsur Bersama Dubi & Ami” Untuk Pembelajaran PAI. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(1), 329–339. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i1.1325>
- Senja, N. R., Nisa, S. C., Zahra, S. F., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Website “Budisah” dalam Meningkatkan Pemahaman Kebudayaan Islam Madinah pada Siswa Kelas IV SD. *ANWARUL*, 5(3), 220–235. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v5i3.5538>
- Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>