

**PENGEMBANGAN WEBSITE "BUDISAH" DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBUDAYAAN
ISLAM MADINAH PADA SISWA KELAS IV SD**

**Development of the "Budisah" Website in Enhancing Understanding
of Islamic Culture of Medina among Fourth Grade
Elementary School Students**

Nuuran Raudha Senja¹, Siti Choirun Nisa², Siti Fatimah Zahra³, Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

nuuransenja@upi.edu; choirunnisa02@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 30, 2025	Apr 14, 2025	Apr 26, 2025	May 1, 2025

Abstract

This research aims to develop and evaluate the "BUDISAH" (Culture and History of the Migration of Prophet Muhammad SAW) website based on Google Sites as a learning media for Islamic Religious Education (PAI) for fourth-grade elementary school students. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development process involves analyzing students' needs, designing a user-friendly interface, and integrating multimedia elements such as text, images, animated videos, and interactive quizzes. Implementation was conducted at Gunungsari Elementary School involving 16 fourth-grade students. Evaluation results indicate that this website received positive feedback from content expert validators, media experts, and students. The "BUDISAH" website is considered effective in enhancing students' understanding of the material on the migration of Prophet Muhammad SAW to Medina and in

increasing students' interest in learning. However, there are some technical constraints, such as limited supporting devices, that affect the implementation. Overall, this website is deemed suitable for use as an innovative learning media at the elementary school level.

Keywords: Learning Media; Website; Islamic Religious Education; Migration of the Prophet; Google Sites

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi website "BUDISAH" (Budaya dan Sejarah Hijrah Nabi Muhammad SAW) berbasis Google Sites sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses pengembangan melibatkan analisis kebutuhan siswa, desain antarmuka yang ramah pengguna, serta integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, video animasi, dan kuis interaktif. Implementasi dilakukan di SD Negeri Gunungsari dengan melibatkan 16 siswa kelas IV. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa website ini mendapatkan tanggapan positif dari validator ahli materi, ahli media, serta siswa. Website "BUDISAH" dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Namun, terdapat beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat pendukung, yang memengaruhi implementasi. Secara keseluruhan, website ini layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Website; Pendidikan Agama Islam; Hijrah Nabi; Google Sites

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat kini terasa dalam kehidupan sehari-hari, di mana masyarakat mulai beradaptasi dengan gaya hidup digital. Di era digital ini, jaringan internet berperan penting dalam mendukung berbagai aktivitas manusia. Dengan perangkat digital dan akses internet, seseorang dapat melakukan berbagai kegiatan, baik secara individu maupun kolaboratif dengan orang lain, tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. Kemudahan teknologi ini pun semakin dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Aeni et al., 2022). mengemukakan bahwa pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital untuk menarik perhatian siswa dan menambah motivasi peserta didik dalam belajar (Aeni et al., 2023).

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang mengharuskan pendidik untuk memahami bagaimana teknologi dapat diterapkan secara optimal dalam proses pengajaran. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan,

tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai moral peserta didik. Salah satu bidang yang sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif adalah Pendidikan Agama Islam (PAI).

Menurut Sanjaya, 2013 dalam (Sinaga et al., 2025) Permulaan pendidikan adalah proses yang direncanakan dan dilakukan secara sadar yang bertujuan untuk meningkatkan potensi seseorang dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Majid, 2012 dalam (Tsani, 2013) Pendidikan Agama Islam (PAI) dinilai sangat penting untuk membentuk karakter siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam konteks ini. Sejarah kebudayaan Islam, termasuk hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah, adalah salah satu topik penting dalam PAI. Menurut Syaiffuddin, 2019 dalam (Abubakar, 2021) materi ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang sejarah tetapi juga mengajarkan nilai-nilai seperti persaudaraan, perjuangan, dan keikhlasan sebagai cara untuk menerapkan ajaran Islam. (Handayani et al., 2024) menjelaskan bahwa pendidikan sejarah Islam yang disampaikan dengan pendekatan naratif dan interaktif mampu membangun kesadaran spiritual dan sosial pada siswa sejak usia dini. Media berbasis TI seperti website dapat memperbaiki pengalaman belajar.

Pengembangan website "BUDISAH" yang menggunakan Google Sites adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi. Website ini bertujuan untuk membantu siswa PAI mempelajari kebudayaan Islam, terutama tentang hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah. Umar et al. (2023) dalam (Belajar et al., 2025) menjelaskan bahwa penerapan metode Self-Directed Learning (SDL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta mendukung perkembangan kemandirian belajar siswa seperti yang bisa diterapkan dari pembuatan web BUDISAH. Menurut , media pembelajaran berbasis aplikasi atau website terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis web seperti website "BUDISAH" sangat tepat untuk membantu siswa memahami materi hijrah Nabi Muhammad SAW secara kontekstual dan menyenangkan.

Menurut (Annisa et al., 2021), media pembelajaran berbasis website dapat digunakan agar proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis web seperti website 'BUDISAH' sangat tepat untuk membantu siswa memahami materi hijrah Nabi Muhammad SAW secara kontekstual dan menyenangkan. Hal ini mendorong terjadinya proses digitalisasi

pembelajaran yang menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, salah satunya dengan pengembangan situs web Google Sites (Arimbi Pamungkas1, 2022). Website ini mudah digunakan dan memiliki antarmuka pengguna yang ramah pengguna, dan mendukung berbagai format media seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif. Metode ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sejarah kebudayaan Islam secara mendalam dan kontekstual. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menerapkan website "BUDISAH", yang berbasis Google Sites, sebagai media pembelajaran PAI. Penelitian ini juga akan menganalisis seberapa baik website tersebut membantu siswa memahami materi tentang hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah di kelas empat SD.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Design and Development (D&D). Menurut Richey dan Klein (2007) dalam (Pratiwi, 2017) , metode D&D didefinisikan sebagai *"the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development."* Artinya, penelitian ini berfokus pada studi proses desain, pengembangan, dan evaluasi untuk menciptakan produk atau model baru yang relevan dengan kebutuhan tertentu. Adapun model yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain atau mengembangkan produk adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Azmi et al., 2024)

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Design and Development) yang bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa website pembelajaran yang layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas website.

Tahapan model ADDIE dalam penelitian ini meliputi:

Analysis (Analisis): Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, dan menentukan tujuan pengembangan website BUDISAH.

Design (Desain): Merancang struktur website, fitur yang dibutuhkan, dan penyusunan konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 4 SD.

Development (Pengembangan): Membangun website berdasarkan desain yang telah dibuat, serta melakukan uji coba internal terhadap tampilan dan fungsionalitasnya.

Implementation (Implementasi): Menerapkan website kepada siswa kelas 4 SDN Gunungsari dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna.

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

Penelitian ini melibatkan tiga kelompok sasaran utama. Pertama, siswa kelas 4 SDN Gunungsari yang akan menggunakan website sebagai media pembelajaran. Kedua, validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi untuk menilai tampilan, fungsionalitas, dan kesesuaian konten website. Ketiga, guru kelas 4 SDN Gunungsari yang memberikan masukan mengenai penerapan website dalam proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat interaksi siswa dengan website, sementara angket digunakan untuk mengukur respons siswa serta validasi dari ahli media dan materi. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh perspektif terkait efektivitas website.

(Rijali, 2019) menjelaskan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Data direduksi dengan menyusun, mengelompokkan, dan merangkum informasi ke dalam konsep, kategori, dan tema tertentu. Hasil reduksi ini disusun secara utuh dalam bentuk seperti sketsa atau matriks, guna memudahkan penarikan kesimpulan. Prosesnya berlangsung secara interaktif dan berulang, dilanjutkan dengan penyajian data serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

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

Keterangan:

V = Validitas

Tsh = Total skor maksimal yang diharapkan

Tse = Total skor Empiris

Sumber: (Kurniawan et al., 2021)

Table 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 : (Gunadi et al., 2023)

Peneliti terlibat langsung dalam setiap tahapan penelitian, mulai dari pengembangan hingga evaluasi. Selama implementasi, peneliti mengamati interaksi siswa, mendokumentasikan respons mereka, serta melakukan wawancara dengan guru guna memperoleh wawasan lebih lanjut terkait efektivitas website. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gunungsari yang berada di Jalan Sumedang Utara - Sumedang Sel., Jatimulya, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2025. Subjek Penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV SD Negeri Gunungsari yang beragama islam, dengan jumlah enam belas orang siswa. penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk daya tarik dan keefektifan produk terhadap antusiasme siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama islam (PAI).

HASIL

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah Analysis (Analisis), yang bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa dalam pembelajaran serta menentukan pengembangan produk yang tepat. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah hijrah Nabi Muhammad SAW di kelas 4 SDN Gunungsari. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah secara konvensional, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini tidak sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman dimana pada zaman sekarang pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan produk teknologi pendidikan seperti e-learning, website, dan aplikasi pembelajaran sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu,

karakteristik pengguna dianalisis dengan mempertimbangkan usia, kemampuan literasi digital, serta kebutuhan akan media yang mudah diakses.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini dilakukan dengan menyusun rancangan awal website BUDISAH. Perancangan ini meliputi penyusunan struktur navigasi website, desain antarmuka yang ramah pengguna, serta penyajian materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Dalam membuat produk ini menggunakan aplikasi desain *Canva*, aplikasi video editor *Capcut* dan *Wordwall*. Aplikasi *Canva* dipilih karena dengan menggunakan aplikasi ini peneliti dapat mendesain dengan mudah, menggunakan fitur yang banyak dan mudah untuk diakses. Sedangkan untuk aplikasi *Capcut* sendiri dipilih memiliki beberapa keunggulan salah satunya adalah tidak memerlukan biaya untuk melakukan editing pada aplikasi tersebut. Penggunaan *Wordwall* khusus untuk merancang permainan yang menyangkut materi pembelajaran. Selain itu, pembuatan storyboard dan wireframe dilakukan untuk merancang tata letak halaman, fitur-fitur utama, serta interaktivitas yang akan diterapkan dalam website. Pada tahap ini, juga dipertimbangkan penggunaan warna, font, dan ilustrasi yang menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Di mana desain yang telah dibuat mulai direalisasikan menjadi produk nyata. Website BUDISAH dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, video animasi, serta kuis interaktif yang mendukung pembelajaran sejarah hijrah Nabi Muhammad SAW. 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.



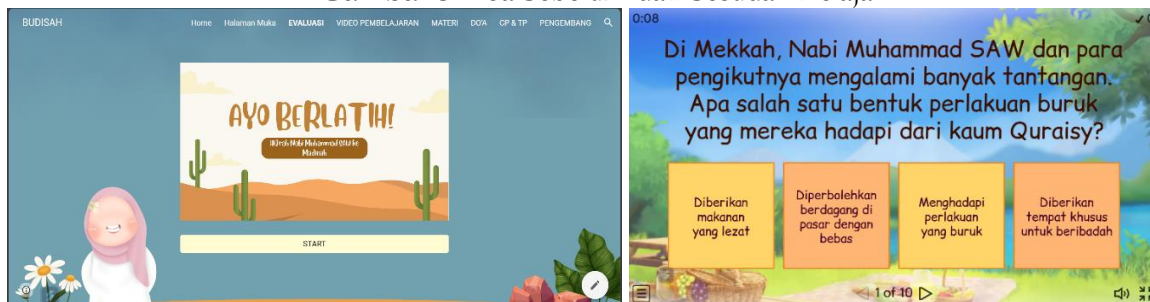
Gambar 1 Tampilan Utama Website BUDISAH



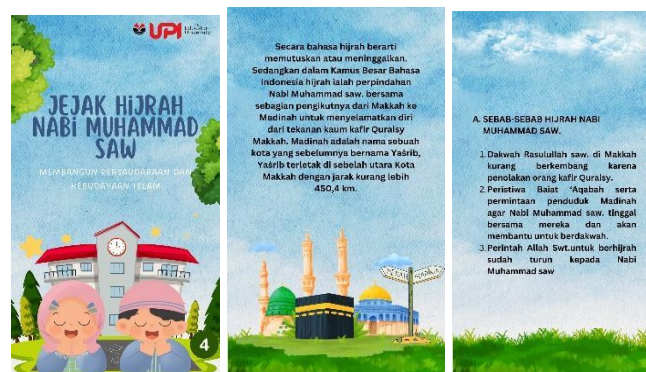
Gambar 2 Capaian dan Tujuan Pembelajaran



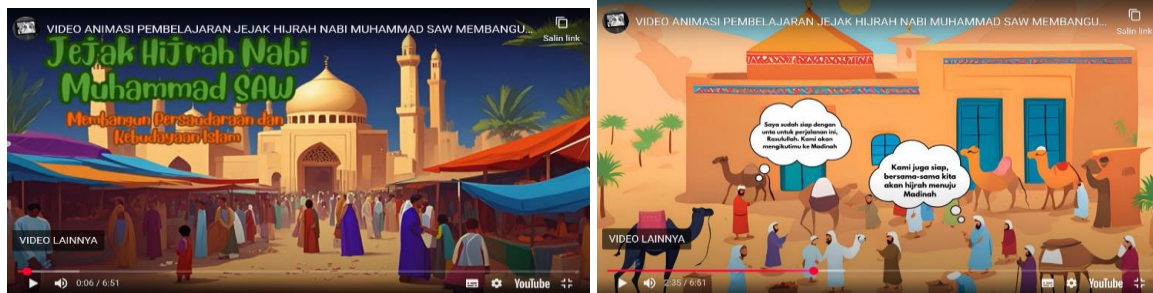
Gambar 3 Doa Sebelum dan Sesudah Belajar



Gambar 4 Evaluasi



Gambar 5 Isi Materi



Gambar 6 Video Animasi Pembelajaran



Gambar 7 Profil Pengembang

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi produk website ini kami peneliti melaksanakan uji coba di SD Negeri Gunungsari yang berlokasi di Jalan Sumedang Utara - Sumedang Sel., Jatimulya, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Pada uji coba di sekolah ini kami melakukan pada kelas 4 dengan melibatkan siswa berjumlah 16 orang dan juga guru PAI SD Negeri Gunungsari, sebagai ahli materi. *Website* BUDISAH (Budaya dan Sejarah Hijrah Nabi Muhammad SAW) ini kami gunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI sebagai media pembelajaran, pada saat pengimplemetasiannya kami menggunakan media berupa proyektor yang digunakan untuk menampilkan *website* BUDISAH. Namun, dikarenakan terkendala jaringan dan kabel yang tidak bisa digunakan penampilan *website* BUDISAH hanya bisa ditampilkan menggunakan 2 laptop. Walaupun dengan keterbatasan proyektor siswa tetap bisa menyimak dan mengikuti uji coba dengan baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas website BUDISAH sebagai media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk memastikan bahwa website sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dan efektivitas media pembelajaran. Hasil evaluasi diperoleh melalui angket yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi, serta melalui tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan website dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan agar website dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

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.	Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas				X
5.	Kesesuain materi dengan fase/kelas				X
SAJIAN MATERI					
6.	Sajian materi mudah difahami			X	
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami				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		15	60
Skor Perolehan		75	
Nilai		95%	
Kriteria		Sangat Baik	

Data tersebut adalah hasil penilaian dari wali kelas IV SD Negeri Gunungsari selaku ahli materi. Berisi pertanyaan tentang produk media pembelajaran yang dibuat peneliti dalam bentuk angket penilaian. Dari hasil penilaian bahwasannya produk media pembelajaran Website BUDISAH yang kami buat mendapatkan respon yang positif dari wali kelas IV SD Negeri Gunungsari selaku ahli materi. Sehingga produk yang kami buat layak untuk digunakan di dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI			
		1	2	3	4
KESESUAIAN PRODUK					
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
TAMPILAN PRODUK		
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	
KEMUDAHAN AKSES		
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
DAMPAK BAIK		
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		72
Nilai		91%
Kriteria		Sangat Baik

Data tersebut merupakan hasil evaluasi dari dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam sebagai ahli media. Evaluasi ini dilakukan melalui angket penilaian yang berisi pertanyaan terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran Website BUDISAH yang dibuat mendapat

tanggapan positif dari dosen mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam sebagai ahli media, serta dari wali kelas IV SD Negeri Gunungsari sebagai ahli materi. Namun, terdapat beberapa saran revisi dari ahli media terkait produk yang dikembangkan, yaitu mengenai urutan menu, adanya tambahan video yang harus ditambahkan background dan menyantumkan tim pengembang, serta perlu ada lantunan ayat suci al-quran pada *flipbook* dan menyantumkan cara penggunaan.

Tabel 4. Angket Penilaian Produk Siswa

Aspek	Presentase	Interpretasi
Media Pembelajaran	78,13%	Cukup
Materi	84,38%	Baik
Manfaat	93,75%	Sangat Baik
Rata-Rata	85,42%	Baik

Data tersebut merupakan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Gunungsari. Penelitian ini berisi pertanyaan mengenai kepuasan mereka terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian, mayoritas siswa merasa puas dengan media pembelajaran Website BUDISAH yang dibuat. Namun, terdapat kendala dalam penggunaan media tersebut, yaitu tidak ada proyektor yang dapat mendukung efektivitas penggunaan Website. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi dengan upaya maksimal dari peneliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Website BUDISAH mendapatkan tanggapan positif dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Para siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran serta merasa puas dengan pengalaman belajar yang mereka peroleh. Website BUDISAH yang memuat materi mengenai Budaya dan Kisah Hijrah Nabi Muhammad Saw ke Madinah. Dengan menyajikan informasi mengenai kisah tersebut, media ini membantu siswa lebih mudah memahami materi mengenai kebudayaan dan kisah hijrah Nabi Muhammad Saw. Ke Madinah.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan website "BUDISAH" (Budaya dan Sejarah Hijrah Nabi Muhammad SAW) sebagai media pembelajaran inovatif bagi siswa kelas

IV SD. Proses pengembangan dilakukan melalui model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah hijrah Nabi Muhammad SAW secara konvensional. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran berbasis digital dinilai efektif dalam menyampaikan informasi karena mendukung integrasi visual, audio, dan teks dalam satu platform (Aeni et al., 2022)

Tahap desain menghasilkan rancangan website dengan navigasi sederhana, antarmuka ramah pengguna, serta integrasi elemen multimedia seperti teks naratif, gambar ilustrasi, video animasi, dan kuis interaktif. Tahap pengembangan merealisasikan desain tersebut menjadi produk nyata berupa website berbasis Google Sites yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat komputer maupun smartphone. Menurut (Aeni et al., 2023), teknologi digital seperti media berbasis komik, video, dan aplikasi web terbukti meningkatkan pemahaman konsep keagamaan pada siswa sekolah dasar.

Implementasi dilakukan di SD Negeri Gunungsari dengan melibatkan 16 siswa kelas IV. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat pendukung (proyektor dan jaringan internet), siswa tetap menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran menggunakan website. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk memastikan bahwa website sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Evaluasi sumatif menunjukkan bahwa website mendapatkan tanggapan positif dari validator ahli materi dan media serta dari siswa yang terlibat dalam uji coba.

Interpretasi hasil penelitian menunjukkan bahwa website "BUDISAH" efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hijrah Nabi Muhammad SAW. Media ini juga mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan interaktif yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap teori tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Website ini membuktikan bahwa media digital dapat mendukung pembelajaran mandiri sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara fleksibel (Gunadi et al., 2023).

Keunggulan utama dari website "BUDISAH" adalah desain antarmuka yang ramah pengguna, konten multimedia yang menarik, serta fitur kuis interaktif yang mendukung

evaluasi belajar. Namun, kendala teknis seperti keterbatasan perangkat pendukung di sekolah menjadi tantangan dalam implementasinya. Kendala ini menunjukkan pentingnya dukungan infrastruktur teknologi di sekolah untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran digital.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti website "BUDISAH" telah menjadi kebutuhan yang mendesak di era pendidikan modern. Hal ini sejalan dengan pernyataan Aeni et al. (2022) bahwa pemanfaatan teknologi digital telah memperluas peluang inovasi dalam pembelajaran agama di sekolah dasar. Dalam kajian lain, (Nurjanah et al., 2022) menegaskan bahwa website pembelajaran interaktif yang dilengkapi fitur evaluasi dan multimedia meningkatkan daya serap siswa terhadap materi keagamaan.

KESIMPULAN

Website "BUDISAH" berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hijrah Nabi Muhammad SAW di kelas IV SD. Media ini terbukti efektif dalam menyampaikan materi melalui pendekatan interaktif yang melibatkan teks naratif, animasi video, gambar ilustrasi, dan kuis evaluatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website mendapatkan tanggapan positif dari validator ahli materi dan media serta dari siswa yang terlibat dalam uji coba.

Website "BUDISAH" tidak hanya membantu siswa memahami materi sejarah kebudayaan Islam secara lebih mendalam tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran PAI. Meskipun terdapat kendala teknis selama implementasi seperti keterbatasan perangkat pendukung di sekolah, hambatan tersebut dapat diatasi dengan upaya maksimal dari peneliti dan guru. Secara keseluruhan, website ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas di sekolah dasar sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, A. (2021). تتاك نمو هلوسرو الله لنا هترجهف هلوسرو الله لنا هت رجه تتاك نمف بون ام نرما 8523. لكل انماو (ملسم و برابخ هور) هيل رجاهام لنا هترجهف اهكني ؤارماو اهبصي ايندل هترجه 8–9.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>

- 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. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2121>
- Annisa, N., Sugiarti, Y., & Nuramalia Handayani, M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATERI SORTASI DAN GRADING Development of Website-Based Learning Media on Sorting and Grading Material. *Jurnal EDUFORTECH*, 6(1), 40–44. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortech>
- Arimbi Pamungkas1, A. T. (2022). Attractive : Innovative Education Journal. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Belajar, H., Siswa, P., Iii, K., & Spf, U. P. T. (2025). *Penerapan Metode Pembelajaran Self Directed Learning untuk Meningkatkan*. 2, 228–242.
- Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. *Fondatia*, 7(2), 457–469. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3453>
- Handayani, I., Daulay, H. P., & Sumanti, S. T. (2024). *Sistem Kebudayaan Pada Masyarakat Madinah Di Era Nabi Muhammad SAW*. 4(6), 1265–1271.
- 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>
- Nurjanah, N., Paridah, A. N., Susilawati, D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Pai Kelas V Sd. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 65–81. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i1.5758>
- Pratiwi, M. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2013, 139–142.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sinaga, G. M., Darma, F. E., Novalia, L., Jl, A., Besar, K., Rw, R. T., Besar, K., Batuceiver, K., & Tangerang, K. (2025). *Peran Perencanaan Pembelajaran dalam Menwujudkan Tujuan Pendidikan Berbasis Kompetensi Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETLA) Jakarta , Indonesia sebagai proses yang bertujuan untuk memanusiakan manusia ,. 1.*
- Tsani, I. (2013). PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEBAGAI SARANA PEMBENTUKAN MORAL DAN KARAKTER SISWA Iskandar Tsani STAIN Kediri Abstract. *Didaktika Religia*, 1(1), 1–11.