YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i3.5569

PENGEMBANGAN WEB DIGITAL BERBASIS GOOGLE SITE "BAKTI-KU" PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 4 SD

Development of a Google Sites-Based Digital Web "Bakti-Ku" in Islamic Education Learning for Grade 4 Elementary School

Asepta Assidiqi[1], Anisa Salmawati[2], Neng Wulan Anatasya[3], Ani Nur Aeni[4]
Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Daerah Sumedang
Asepta.assidiqi@upi.edu; anisasalmawati@upi.edu

Article Info:

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

Abstract

The use of digital learning media is increasingly widespread in the field of education, including in the teaching of Islamic Religious Education (PAI) in traditional classrooms. The aim of this research is to develop interactive and easily accessible digital learning materials using Google Sites that can be utilized by teachers and students. The research and development (R&D) method employed is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The findings of the research indicate that the web-based learning materials used received positive responses from both educators and students. The validation tests conducted by media experts and content experts demonstrate that this media meets very good feasibility standards. Furthermore, the use of media in classroom learning has a positive impact on students' understanding of PAI material. Thus, this web-based digital learning media can serve as an effective alternative in supporting the learning process in elementary schools.

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Digital Web, Google Sites, Islamic Religious Education, Learning Media, Elementary School

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran digital semakin meluas di bidang pendidikan, termasuk dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan materi pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses dengan menggunakan Google Sites yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Metode penelitian dan pengembangan (D&D) yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Temuan penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis web yang digunakan mendapat tanggapan positif dari pengajar dan siswa. Uji validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan yang sangat baik. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran di kelas memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis web digital ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Web Digital, Google Sites, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam proses pengembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Dalam konteks ini, peserta didik memiliki peranan yang sangat penting sebagai subjek yang menerima dan menyerap ilmu pengetahuan serta nilai-nilai yang diajarkan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, kepribadian, dan sikap peserta didik. Dalam hal ini, pendidikan agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat signifikan, terutama dalam membangun akhlak dan moralitas siswa. Pendidikan agama Islam bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan etika yang sesuai dengan ajaran Islam, sehingga peserta didik dapat menjalani kehidupan yang seimbang antara aspek duniawi dan ukhrawi.

Pendidikan agama Islam diharapkan dapat memberikan landasan yang kuat bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan yang kompleks. Melalui pendidikan ini, siswa diajarkan untuk menghormati orang tua, guru, dan sesama, serta memahami pentingnya berbakti kepada mereka. Proses ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan karakter dan moral dalam setiap aspek

pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan agama Islam tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap dan perilaku yang baik.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam yang dilaksanakan secara efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral dan etika, serta membantu mereka dalam pengambilan keputusan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah, (2019) menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pembentukan karakter siswa yang lebih baik, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi perilaku mereka di masyarakat. Dengan demikian, pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan moral yang baik.

Dalam dunia yang semakin kompleks dan penuh tantangan ini, penting bagi kita untuk menyadari bahwa pendidikan agama Islam dapat menjadi salah satu solusi untuk menciptakan generasi yang lebih baik, yang mampu menghadapi berbagai tantangan dengan bijak dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan pendidikan agama Islam yang efektif harus menjadi perhatian utama dalam sistem pendidikan kita. Aeni, (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. Siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran yang nyaman dan sehingga pendidik diharuskan menjadi profesional dan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif. Namun, faktanya pemanfaatan media pembelajaran belum diimplementasikan secara maksimal. Khususnya dalam mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak sedikit guru sebagai pendidik masih menerapkan media pembelajaran yang monoton dengan hanya berfokus menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah sebagai satu-satunya media pembelajaran(Francisca et al., 2022). Banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terutama terjadi ketika media yang digunakan dalam pengajaran bersifat monoton dan kurang menarik. Permasalahan ini menjadi sangat signifikan, mengingat bahwa perhatian dan keterlibatan siswa sangat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan serta penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Ketidakfokusan siswa selama proses pembelajaran merupakan masalah yang cukup serius, terutama ketika mereka menggunakan media yang konvensional dan monoton. Hal ini dapat terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, rendahnya partisipasi aktif, serta kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Beberapa faktor utama yang menyebabkan ketidak fokusan ini antara lain adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi, seperti papan tulis atau presentasi yang statis, yang membuat siswa cepat merasa bosan. Selain itu, kurangnya elemen interaktif dalam media pembelajaran, lingkungan belajar yang tidak kondusif, serta metode pengajaran yang terbatas pada ceramah juga berkontribusi terhadap masalah ini.

Dampak dari ketidak fokusan ini sangat merugikan, baik bagi siswa itu sendiri maupun bagi keseluruhan proses pembelajaran. Siswa yang tidak dapat fokus cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berdampak pada hasil belajar mereka, seperti nilai yang rendah dalam ujian atau tugas. Selain itu, ketidakfokusan yang berkepanjangan dapat mengurangi motivasi belajar siswa, membuat mereka merasa bahwa pembelajaran tidak menarik dan tidak relevan. Perilaku negatif di kelas, seperti berbicara dengan teman sebangku atau bermain dengan gadget, juga dapat muncul akibat ketidak fokusan ini, yang pada gilirannya mengganggu proses pembelajaran bagi siswa lainnya. Lebih jauh lagi, dampak jangka panjang dari ketidak fokusan ini dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa, seperti disiplin dan tanggung jawab, sehingga mereka mungkin akan menghadapi kesulitan dalam menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Hasanah, (2020), keberhasilan suatu produk dapat dinilai dari kualitas sistem, informasi, layanan, serta penggunaan website yang berkontribusi terhadap peningkatan wawasan peserta didik.. Oleh karena itu, sangat penting untuk mencari solusi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam proses pembelajaran, seperti pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, flipbook dapat menyajikan materi secara lebih menarik (Toni et al., 2024).

Salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah kurangnya fokus siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti presentasi digital, video pembelajaran, dan aplikasi edukasi. Aeni, (2022) menjelaskan bahwa, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam untuk membantu siswa membangun minat dan bakatnya dalam belajar. Meskipun pendekatan ini memberikan variasi dalam penyampaian materi, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis digital

menjadi bagian dari solusi yang sesuai dengan keadaan saat ini, yang mana penggunaan teknologi oleh peserta didik menjadi hal yang biasa dilakukan dalam kesehariannya (Wityastuti et al., 2022), penelitian ini sejalan dengan yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang berbasis digital seperti video dan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik (Jennah et al., 2023). Media pembelajaran yang ada sering kali tidak dirancang untuk bersifat interaktif dan kurang mampu menarik perhatian siswa secara berkelanjutan. Selain itu, banyak aplikasi yang tersedia di pasaran tidak dirancang khusus untuk konteks pembelajaran PAI, sehingga tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Kelebihan dari solusi yang ada adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Namun, kekurangan yang mencolok adalah kurangnya interaksi dan keterlibatan siswa, yang dapat menyebabkan mereka cepat kehilangan fokus dan minat. Oleh karena itu, sangat penting untuk mencari solusi yang lebih inovatif dan interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa. Kristanto, (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar. Selanjutnya (Francisca et al., 2022)menambahkan bahwa media pembelajaran, khususnya website, dapat menjadi alat komunikasi non-verbal yang membantu guru dalam pengajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), website dapat digunakan untuk menyajikan berbagai fitur seperti materi, video pembelajaran, games, podcast, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sehingga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik mereka. Sejalan dengan itu, (Aeni, Juneli, et al., 2022) menegaskan bahwa perkembangan teknologi berkontribusi dalam menciptakan media pembelajaran yang beragam, membantu siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya. Berdasarkan penelitian-penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya website, berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, baik dalam aspek akademik maupun pengembangan karakter siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan mengintegrasikan platform Google Sites dengan pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis karakter. Kebaruan ini merupakan upaya untuk mengatasi dominasi media konvensional yang masih

dominan dalam pembelajaran PAI, seperti buku teks yang statis dan minim interaktivitas, yang memiliki kecenderungan membuat siswa kehilangan fokus dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada penggunaan media digital generik, seperti video atau animasi, tetapi tidak menerapkan desain pembelajaran holistik yang mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten agama secara terintegrasi. Dengan mengembangkan situs web "BAKTI-KU" menggunakan Google Sites, penelitian ini menyediakan lingkungan belajar dengan navigasi non-linear (hyperlink) di mana siswa dapat menjelajahi materi sesuai dengan minatnya, serta memberikan fleksibilitas belajar seperti yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Landasan teoritis dari penelitian ini ada pada tiga pilar. Pertama, model TPACK yang menggabungkan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten untuk memastikan media yang dihasilkan menarik secara visual dan juga sesuai dengan hasil pembelajaran afektif dan karakter. Technological Pedagogical Content Information, atau TPACK, adalah sebuah kerangka kerja yang membantu para pendidik memahami jenis-jenis informasi yang diperlukan untuk meningkatkan pengajaran mereka dan memahami model-model mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas (Punya Mishra & Matthew J. Koehler, 2006). Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan TPACK untuk pembelajaran PAI dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Kedua, model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), yang digunakan untuk mengembangkan fitur-fitur interaktif dalam "BAKTI-KU," yaitu penggunaan multimedia, kuis adaptif, dan sistem penghargaan virtual, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Ketiga, teori behaviorisme, yang menanamkan persyaratan penguatan positif dalam membangun perilaku yang berdedikasi, misalnya, pemberian poin atau barang ketika siswa menunjukkan rasa hormat kepada orang tua dan guru (Dwi Cahyo1 et al., 2025).

Kombinasi dari ketiga teori ini menawarkan fondasi yang kuat dan seimbang, di mana TPACK memastikan koherensi antara teknologi, pedagogi, dan konten; ARCS memaksimalkan motivasi yang melekat pada diri siswa; dan behaviorisme memperkuat internalisasi nilai melalui penghargaan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan karakter melalui pembelajaran PAI yang lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, penulis mengusulkan pengembangan website digital berbasis Google Site yang diberi nama "BAKTI-KU". Website ini dirancang dengan tujuan untuk menyajikan materi pembelajaran PAI dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Dengan pendekatan yang lebih modern dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai menghormati serta berbakti kepada orang tua dan guru. Melalui website ini, diharapkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi "BAKTI-KU" yang dapat secara signifikan meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengajaran nilai-nilai moral dan etika kepada siswa SD. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan. Untuk memperkuat data dan penjelasan dalam artikel ini, penulis akan melakukan analisis terhadap literatur yang relevan mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta melakukan survei dan uji coba dengan guru dan siswa. Melalui metode ini, penulis berharap dapat mengumpulkan masukan yang berharga mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang lebih baik dalam mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di kelas 4 SD, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan karakter siswa di masa depan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian yang berbasis pengembangan atau Design and Development (D&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. (Richey & Klein, 2014) model Design and Development (D&D) didefinisikan sebagai kajian sistematis mengenai proses desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk membangun dasar empiris, yaitu pengalaman yang diperoleh dari penemuan, percobaan, dan pengamatan, untuk menciptakan produk atau alat pembelajaran, baik yang bersifat pembelajaran maupun non-pembelajaran, serta model baru atau model yang telah dikembangkan. Model Design and Development (D&D) yang melibatkan

langkah-langkah sistematis: identifikasi masalah, perumusan tujuan, desain produk, uji coba produk, evaluasi hasil, hingga penyimpulan yang valid. Dalam penelitian ini, tujuan dari model D&D adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis website yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi digital. Thomas dan Rothman dalam(Pratiwi, 2017) menyatakan bahwa dalam beberapa penelitian D&D, dikembangkan kegiatan-kegiatan inovatif yang bertujuan untuk menghasilkan solusi terhadap permasalahan praktis. Salah satu solusinya adalah pengembangan produk dan alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu media pembelajaran berbasis digital. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis situs Google untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar yang bernama BAKTI-KU.

Dalam penelitian ini, kami mengembangkan produk dengan menggunakan model ADDIE sebagai panduan. Model ini dipilih karena kemudahan penggunaannya dibandingkan dengan model lainnya dan telah banyak diterapkan dalam desain instruksional untuk menciptakan produk pembelajaran yang efektif dan efisien (Budoya et al., n.d.). Model ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis untuk pengembangan produk, khususnya dalam desain instruksional dalam konteks pembelajaran (Nita et al., 2022). Proses pengembangan yang mengikuti model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) tahap Analisis, 2) tahap Desain, 3) tahap Pengembangan, 4) tahap Implementasi, dan 5) tahap Evaluasi Asep dalam (Tran & Nguyen Ngoc, 2023) . ADDIE akan diterapkan sebagai urutan prosedur dalam pengembangan produk BAKTI-KU. Model ini mendukung perancang instruksional dan guru dalam menciptakan desain pengajaran yang efisien dan efektif dengan menerapkan langkah-langkah dari model ADDIE pada produk instruksional apapun. Penelitian dilaksanakan di SDN Lembursitu Sumedang, Jawa barat, tepatnya tanggal 26 Februari sampai 17 Maret 2025. Subjek penelitian melibatkan 20 siswa kelas IV. Objek penelitian merupakan pengembangan aplikasi berbasis Website (Google Site) pada pembelajaran PAI, dengan dikhususkan pada materi Berbakti dan Menghormati Orang Tua dan Guru.

Alat pengumpul data yang digunakan diselaraskan dengan kebutuhan data yang ingin diperoleh dan jenis penelitiannya. (Aeni, Erlina, et al., 2022) mengemukakan bahwa, alat pengumpulan data memiliki pengertian sebagai alat yang dipakai oleh peneliti untuk memperoleh data. Adapun alat pengumpul data yang digunakan adalah instrumen penilaian, wawancara dan angket. Data dari angket, validasi oleh ahli materi, dan validasi oleh ahli media disajikan dengan pendekatan kualitatif. Data kualitatif ini diperoleh setelah penyebaran

angket kepada ahli materi, ahli media, kemudian dianalisis serta diubah kedalam bentuk tabel dan penilaian persentase. Penulis dalam melakukan skala pengukuran yaitu diukur menggunakan skala Likert. Menurut (Sugiyono, 2016) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 1. Skala Likert

Pernyataan	Penilaian
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber Buku Sugiyono (2016) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.

$$Ps = \frac{s}{n} \text{ x } 100\ \%$$

Ket.

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Tabel 2. Interpretasi Skor

Skor Rata-rata	**Kategori**
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41% - 60%	Cukup (C)
61% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)

HASIL

Penelitian yang dilakukan di SDN Lembursitu pada tanggal 17 Maret 2025 di kelas IV ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Website untuk mata pelajaran PAI. Peneliti menggunakan model Design and Development atau yang biasa kita kenal D&D yang didalamnya membuat identifikasi masalah, merumuskan tujuan, mendesain produk, uji coba

produk, evaluasi hasil uji coba agar dapat membuat kesimpulan yang valid (Nuraeni & Kurniasih, 2021).Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE sebagai acuan, sehingga hasil yang diperoleh pada setiap tahapannya adalah sebagai berikut:

Hasil Tahapan Analisis

Tahapan analisis diawali dengan kajian mendalam terhadap media pembelajaran dan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran interaktif. Ditemukan bahwa selama proses pembelajaran, siswa kurang fokus karena metode yang digunakan monoton dan kurang menarik. Selain itu, terdapat persepsi negatif terhadap materi PAI yang membuat siswa kurang antusias. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar suasana kelas menjadi lebih kondusif. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap peserta didik yang menunjukkan bahwa beberapa peserta didik cenderung melamun, mengobrol, menganggu teman yang membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Berdasarkan hasil analisis ini, sangat penting untuk mengimplementasikan media pembelajaran saat jalannya proses pembelajaran. Sehingga, dapat membantu peserta didik agar memfokuskan saat berjalannya pembelajaran sehingga tercipta suasana kelas yang mendukung.

Hasil Tahapan Desain

Tahapan desain adalah merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap analisis. Pada tahap desain, peneliti menyusun materi sesuai dengan kurikulum dalam bentuk flipbook interaktif. Selain itu, peneliti merancang situs pembelajaran berbasis Google Sites yang memuat berbagai fitur, seperti halaman utama (home), profil pengembang, materi flipbook digital, presensi peserta didik, media E-Comic, evaluasi berupa kuis atau asesmen, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), serta doa sebelum dan sesudah belajar. Proses perancangan ini didukung dengan penggunaan berbagai tools seperti Google Form, Heyzine, Canva, dan CapCut.

Hasil Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan peneliti mulai mengembangkan produk berupa aplikasi berbasis website yang diberi nama BAKTI-Ku. Pengembangan dilakukan berdasarkan hasil perancangan yang telah disusun sebelumnya. Website ini dirancang menggunakan platform Google Sites karena kemudahannya dalam mengintegrasikan berbagai media pembelajaran dan tools pendukung. Konten utama yang disiapkan meliputi materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan disajikan dalam bentuk flipbook interaktif

guna meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Selain itu, peneliti juga menambahkan berbagai fitur pendukung dalam website BAKTI-Ku, yaitu halaman beranda (home), profil pengembang, materi pembelajaran berupa flipbook digital, presensi siswa, media pembelajaran tambahan dalam bentuk E-Comic, evaluasi berupa kuis atau soal asesmen, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), serta doa sebelum dan sesudah belajar. Dalam proses pengembangan ini, peneliti memanfaatkan beberapa tools pendukung seperti Google Form untuk membuat presensi, Heyzine untuk menyusun flipbook interaktif, Canva untuk mendesain media visual, dan CapCut untuk pembuatan serta pengeditan media video. Seluruh elemen tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam website BAKTI-Ku guna menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa.

Hasil tahapan implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media di kelas menggunakan perangkat infocus. Peneliti juga melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner yang digunakan untuk menilai efektivitas media. Hasil uji coba ini menjadi dasar dalam menilai seberapa besar pengaruh media terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.

Hasil tahapan evaluasi

Tahap Evaluasi mengacu pada proses penciptaan media pembelajaran. Media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh umpan balik terhadap kualitas media. Proses ini bertujuan memastikan bahwa konten dan tampilan media sudah sesuai dan layak untuk diimplementasikan.

Penilaian Angket Produk BAKTI-KU Terhadap Siswa

Media pembelajaran berbasis website yang dinamakan BAKTI-KU ini telah melalui tahap uji coba yang dilakukan di SD Negeri Lembursitu. Sekitar 20 siswa dari kelas 4 SD Negeri Lembursitu tersebut berpartisipasi di dalam kegiatan uji coba produknya. Sehingga, setelah dilakukan uji coba, didapatkan hasil penilaian dari sampel sebagai berikut:

Patisipan	Tampilan	Mudah Digunakan	Mudah dikerjakan	Membantu memahami Pelajaran	Jumlah	%
Siswa A	4	3	4	3	14	87,5
Siswa B	4	4	3	4	15	93,75
Siswa C	4	4	4	4	16	100
Siswa D	4	4	4	4	16	100
Siswa E	4	4	3	4	15	93,75
Siswa F	4	4	3	4	15	93,75
Siswa G	4	4	4	2	14	87,5
Siswa H	4	3	3	4	14	87,5
Siswa I	4	4	4	4	16	100
Siswa J	4	3	3	4	14	87,5
Siswa K	4	3	4	4	15	93,75
Siswa L	4	3	3	4	14	87,5
Siswa M	4	3	4	3	14	87,5
Siswa N	4	3	3	4	14	87,5
Siswa O	3	3	4	3	13	81,25
Siswa P	4	4	4	4	16	100
Siswa Q	3	3	3	4	13	81,25
Siswa R	4	3	4	4	15	93,75
Siswa S	3	3	3	4	13	81,25
Siswa T	3	3	3	3	12	75
Jumlah					290	1.800
Rata-rata					14,5	90
Tafsiran					Sangat Baik	

Gambar 1. Hasil Penilaian Produk Pola Penilaian Internal 1-4

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 20 responden Siswa SDN Lembur Situ rata rata memberikan respon yang sangat baik dengan banyak memberikan tanggapan sangat setuju, dan setuju terhadap media pembelajaran Situs Google BAKTI-KU. Dengan hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran Situs Google BAKTI-KU (Berbakti Kepada Orang Tua dan Guru) yang telah kami buat memiliki status kelayakan "sangat baik" untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.

Penilaian Guru Terhadap Kesesuaian Materi

Aspek	No. Pernyataan	Nilai
Kesesuaian Materi	1,2,3,4,5	19
Sajian Materi	6,7,8,9,10	19
Penulisan	11,12,13,14,15	19
Dampak Baik	16,17,18,19,20	20
TOTAL SKOR	80	**57**
PERSENTASE	100%	**71,25**

Gambar 2. Hasil penilaian Guru

Tabel diatas merupakan data hasil uji validasi kepada salah satu guru di SDN Lembur Situ saat peneliti melakukan uji coba produk. Berdasarkan data diatas guru PAI di sekolah tersebut memberikan penilaian yang sangat baik dan memberikan penilaian dengan rata-rata skala 4. Beliau memberikan penilaian ketika peneliti menguji secara langsung produk media pembelajaran kepada peserta didiknya. Berdasarkan data hasil penilaian tersebut bisa dikatakan bahwa produk media pembelajaran Situs Google BAKTI-KU (Berbakti Kepada Orang Tua dan Guru) ini layak untuk digunakan pada pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. website BAKTI-KU ini sesuai untuk karakteristik siswa kelas tinggi, serta efektifitas penyampaian materi dalam produk ini. Dengan demikian, produk ini sudah mengantongi indikator keberhasilan.

Penilaian Ahli Media Terhadap Produk.

Aspek	No. Pernyataan	Nilai
Kesesuaian Produk	1,2,3,4,5	19
Tampilan Produk	6,7,8,9,10	19
Kemudahan Akses	11,12,13,14,15	20
Dampak Baik	16,17,18,19,20	20
TOTAL SKOR	80	**58**
PERSENTASE	100%	**72,5**

Gambar 3. Hasil penilaian Ahli Media

Tabel diatas merupakan data hasil uji validasi penilaian dari ahli media, yang merupakan dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, berdasarkan data diatas ahli media tersebut memberikan penilaian yang sangat baik dan memberikan penilaian dengan rata-rata skala 4. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Situs Google BAKTI-KU (Berbakti Kepada Orang Tua dan Guru) memiliki kualitas yang sangat baik dan memenuhi standar kelayakan media pembelajaran. Ahli media memberikan evaluasi positif terhadap berbagai aspek, seperti desain tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar, kemudahan penggunaan media yang memungkinkan guru dan siswa dapat mengoperasikan produk ini dengan lancar, serta kepraktisan dalam penyampaian materi yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Umpan balik dari penilaian ini digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk. Selain itu, evaluasi formatif juga dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan lembar latihan soal guna mengetahui dampak penggunaan media terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dalam tahap ini, dapat disimpulkan, bahwa: 1) Penilaian angket

dari ahli materi, yaitu guru kelas IV, menghasilkan media pembelajaran memperoleh persentase 71,25% dengan kategori "Sangat Baik". 2) Penilaian angket dari ahli media, yaitu Dosen Universitas Indonesia, menghasilkan media pembelajaran memperoleh persentase 72,5% dengan kategori "Baik". 3) Analisis terhadap angket respon siswa mencatat rata-rata persentase 90% dengan kategori "Sangat Baik".

PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran berbasis Google Sites BAKTI-KU ditentukan melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui uji coba langsung kepada siswa dan guru. Hasil validasi materi dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam SDN Lembur Situ yang memberikan penilaian dengan rata-rata skala 4 dari 4. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi dinilai sangat baik, relevan dengan capaian pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi media yang dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang juga memberikan skor maksimal. Penilaian tersebut mencakup aspek kesesuaian produk, tampilan produk, kemudahan akses, dan dampak baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran BAKTI-KU dinyatakan "Sangat Layak, tidak perlu revisi".

Selanjutnya, dilakukan uji coba terhadap media pembelajaran BAKTI-KU yang melibatkan 20 siswa kelas IV di SDN Lembur Situ. Uji coba dilakukan secara offline dengan menayangkan media pembelajaran dan membagikan angket kepada siswa serta guru. Berdasarkan hasil angket, siswa memberikan tanggapan yang sangat baik, mayoritas memilih kategori "Sangat Setuju" dan "Setuju" terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, kemudahan mengerjakan tugas, serta kejelasan isi materi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran BAKTI-KU diterima dengan baik oleh peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap keefektifan media BAKTI-KU dalam mendukung pembelajaran PAI. Guru menyatakan bahwa situs ini memudahkan proses pembelajaran karena memiliki struktur yang jelas, fitur-fitur interaktif seperti video animasi dan kuis, serta materi yang sesuai dengan kurikulum Merdeka. Hasil ini memperkuat validasi bahwa media BAKTI-KU tidak hanya layak secara konten dan tampilan, tetapi juga efektif dalam praktik pembelajaran.

Efektivitas media pembelajaran BAKTI-KU diperoleh dari respon siswa dan guru, serta pengukuran hasil belajar siswa. Situs ini menyajikan materi akhlak tentang berbakti kepada orang tua dan guru dalam format flipbook, video animasi, dan kuis interaktif yang mendukung proses belajar aktif. Selain itu, penggunaan tools seperti Google Form, Canva, Heyzine, CapCut, dan YouTube meningkatkan kualitas penyajian media secara teknis maupun pedagogis.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan (Rohaeni et al., 2023)yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis situs Google yang dirancang untuk siswa SD mampu meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa terhadap materi akhlak. Hal ini juga didukung oleh (Jennah et al., 2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan media pembelajaran digital dapat diukur dari kualitas sistem, kemudahan penggunaan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Google Sites BAKTI-KU dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Media ini berhasil mengintegrasikan unsur interaktivitas, aksesibilitas, dan pedagogi dalam satu platform digital yang mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa. Pengembangan media seperti ini perlu terus dilanjutkan dan disempurnakan agar dapat menjawab tantangan pembelajaran di era digital secara optimal.

Adapun implikasi hasil penelitian ini adalah dari segi teoritis adalah berdampak pada pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis website khususnya materi Menghormati dan Berbakti Kepada Orang Tua dan Guru. Selain itu berupa memperkaya literatur terkait tentang media pembelajaran yang menggunakan teknologi khususnya dalam mengembangkan media untuk mendukung proses belajar mengajar. Implikasi dari segi praktis adalah menjadi pertimbangan bagi sekolah dan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis website dan menerapkannya dikelas, bagi siswa menjadi sumber belajar dalam memahami materi Menghormati dan Berbakti Kepada Orang Tua dan Guru, bagi peneliti selanjutnya sebagai sumber rerefensi yang tertarik ranah pengembangan media pembelajaran berbasis Website.

Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu keterbatasan fasilitas di sekolah, yaitu Wifi sekolah yang kurang lancar karena media pembelajaran diakses melalui website sehingga mewajibkan untuk memiliki kouta atau akses jaringan yang memadai.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, maka dari itu kesimpulannya disajikan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa aplikasi website BAKTI-KU memperoleh penilaian rata-rata sebesar **72,5%** dari ahli media, yang tergolong dalam kategori **"Baik".** Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki kualitas tampilan, konten, dan kemudahan penggunaan yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Praktikalitas media pembelajaran mendapatkan nilai **71,25%** berdasarkan tanggapan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa media ini **"Baik"** digunakan karena mudah diakses, ramah pengguna, dan relevan dengan materi yang diajarkan.
3. Efektivitas media pembelajaran BAKTI-KU mendapat **90%** kategori **"Sangat Baik"** menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi akhlak berbakti kepada orang tua dan guru. Hal ini dibuktikan melalui respon siswa yang menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan aktif selama pembelajaran menggunakan aplikasi.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dengan menghasilkan media pembelajaran yang dinyatakan layak, praktis, dan efektif, serta didukung oleh bukti empiris melalui serangkaian prosedur pengujian. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas sehingga terbukti dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan solusi atas kendala minimnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, sehingga diharapkan dapat mendorong guru untuk terus meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media animasi Website dapat dilakukan pada materi dan jenjang kelas yang berbeda, serta memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia agar media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan semakin relevan, efektif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai konteks pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

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., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *9*(1), 101–113. https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203

Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 1214. https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113

Budoya, C. M., Kissake, M. M., & Mtebe, J. S. (n.d.). *Instructional Design enabled Agile Method using ADDIE Model and Feature Driven Development Process*. www.agilemanifesto.org

Dwi Cahyo[1], R., Putri Allissanthi[2], M., Sathia[3], M. R., Agung Wicaksana[4], M., & Setiawan[6], B. (2025). *EVALUASI PERILAKU BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII DITINJAU DARI SUDUT PANDANG TEORI BEHAVIORISME*. *5*(1). https://jurnalp4i.com/index.php/learning

Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 17*, 79–90.

Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5268–5277. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043

Hasanah, N. (2020). Faktor-Faktor Pengaruh Keberhasilan Website FASTIKOM UNSIQ. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, *7*(1), 71–77. https://doi.org/10.32699/ppkm.v7i1.1053

Jennah, R., Mazrur, M., & Rahmaniati, R. (2023). Video-Based Moral Learning: An Internalization of Values in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 2733–2741. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4247

Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.

Nita, F. R., Astiandani, F. R., Wicaksono, A. L., & Janah, K. E. N. (2022). Using ADDIE model to develop learning materials of the test of English proficiency in Edmodo. *EnJourMe (English Journal of Merdeka) : Culture, Language, and Teaching of English*, *7*(1), 62–77. https://doi.org/10.26905/enjourme.v7i1.7036

Nuraeni, H. A., & Kurniasih, N. (2021). The Role of Social Media Da'wah in Improving Individual Piety during the Covid 19 Pandemic. *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, *15*(2), 343–364. https://doi.org/10.15575/idajhs.v15i2.15734

Pratiwi, M. C. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY POCKET BOOK PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR (STUDI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN METODE DESIGN AND DEVELOPMENT*. [Universitas Pendidikan Indonesia]. http://repository.upi.edu/

Punya Mishra, & Matthew J. Koehler. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, *108*(6), 1017–1054.

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203826034

Rohaeni, S., Putriani, P., Syaefulloh, A. M., Suryanto, M. F., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(2), 851. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2100

Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. ALFABETA BANDUNG.

Toni, M., Tobroni, T., Faridi, F., & Nurhakim, N. (2024). Development of Interactive Teaching Materials Based on Articulate Storyline Software. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, *8*(1), 119. https://doi.org/10.35723/ajie.v8i1.431

Tran, T. N. A., & Nguyen Ngoc, T. (2023). Mobile E-Portfolios on Google Sites: A Tool for Enhancing Project-Based Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, *17*(11), 15–33. https://doi.org/10.3991/ijim.v17i11.39673

Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, *2*(1), 39–46. https://doi.org/10.54082/jupin.39