

**PENGEMBANGAN WEBSITE BERBASIS GOOGLE SITES “SANADIQ”  
TENTANG KISAH SAHABAT NABI ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ PADA  
PEMBELAJARAN PAI KELAS V SD**

Ani Nur Aeni<sup>1</sup>, Rika Amelia<sup>2</sup>, Sulistiawati<sup>3</sup>, Widiyawati<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD Kampus Sumedang Universitas Pendidikan Indonesia  
[Aninuraeni@upi.edu](mailto:Aninuraeni@upi.edu), [Rikaameliaaaa123@upi.edu](mailto:Rikaameliaaaa123@upi.edu),  
[Sulistiawati280605@upi.edu](mailto:Sulistiawati280605@upi.edu), [Widiyawati10@upi.edu](mailto:Widiyawati10@upi.edu).

**ABSTRACT**

*This study aims to develop and evaluate a website-based learning media called SANADIQ about the story of the Prophet's Companion Abu Bakar Ash-Shiddiq as an interactive educational tool in learning Islamic history. SANADIQ is designed with features that support the learning experience, such as interactive, quizzes, and interesting multimedia materials to support students' understanding and increase students' involvement in learning PAI class V elementary school. This research applies the D&D (Design & Development) method with the ADDIE development model through the stages of problem identification, objectives, design, development, trial and evaluation. The trial was conducted on 27 fifth grade students of SDN Rancapurut by involving media experts and material experts as validators. The evaluation results showed a very good assessment from users and validators. Although there are obstacles such as lack of facilities, namely limited classrooms and the busy activities of students. However, students remain active and happy to use this interactive learning media. The SANADIQ website is proven to increase learning motivation and encourage students to be actively involved during the learning process, and create fun learning. Teacher recommendations are to improve skills in technology to create innovative learning. This research can inspire other researchers to develop digital learning media innovations.*

*Keywords: Development, Learning Media, Website, SANADIQ, PAI, Grade V*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi media pembelajaran berbasis *website* bernama SANADIQ tentang kisah sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq sebagai sarana edukatif interaktif dalam pembelajaran sejarah Islam. SANADIQ dirancang dengan fitur-fitur yang mendukung pengalaman belajar, seperti interaktif, kuis, dan materi multimedia yang menarik untuk mendukung pemahaman serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI kelas V SD. Penelitian ini menerapkan metode D&D (*Design & Development*) dengan model pengembangan ADDIE melalui tahapan identifikasi masalah, tujuan, desain, pengembangan, uji coba dan evaluasi. Uji coba dilakukan kepada 27 peserta didik kelas V SDN Rancapurut dengan melibatkan ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil evaluasi menunjukkan penilaian sangat baik dari pengguna dan validator. Meskipun ada hambatan seperti kurangnya fasilitas

yaitu terbatasnya ruangan kelas dan padatnya kegiatan peserta didik. Meski demikian peserta didik tetap aktif dan senang menggunakan media pembelajaran interaktif ini. *Website* SANADIQ terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendorong peserta didik untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Rekomendasi guru adalah meningkatkan kemampuan di bidang teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini dapat menginspirasi peneliti lain untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran digital.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Website*, SANADIQ, PAI, Kelas 5

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sendiri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta keterampilan yang diperlukannya dirinya sendiri dan Masyarakat (Pendidikan, 2022).

Pendidikan sangat penting, karena merupakan suatu kebutuhan dasar manusia untuk mendapatkan sebuah ilmu yang harus dipenuhi selama hidup (Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, 2022).

Sementara Pendidikan Agama Islam adalah proses pengembangan potensi peserta didik melalui pengajaran, pembiasaan, bimbingan, penguasaan dan pengawasan untuk memperoleh berbagai pengetahuan

dan nilai Islam untuk mewujudkan kesempurnaan hidup baik di dunia maupun di akhirat. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang usia sekolah dasar. Urgensi PAI bagi peserta didik tercantum dalam Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 3 UU tahun 2003 dinyatakan: "...untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (A. N. Aeni et al., 2022). Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didiknya untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran agama islam melalui berbagai

kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan PAI bertujuan dalam pembentukan moral, etika serta adab peserta didik agar mereka dapat menjalankan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Namun dalam realisasi pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran PAI ini masih banyak yang perlu diperbaiki, salah satunya strategi/metode pembelajaran yang masih tradisional dan hanya berpusat kepada guru yaitu ceramah, maka penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bisa menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik sesuai kebutuhan peserta didik sekarang yang dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sudah sangat mempengaruhi berbagai aspek termasuk dalam aspek pendidikan. Memasuki masa-masa globalisasi saat ini tentu kita harus bisa mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal jauh serta mampu bersaing dalam dunia internasional (N. Aeni et al., 2025). Menurut Aeni dkk., (2022) pendidikan

merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini akan berdampak pada munculnya pola dan inovasi baru dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran *E-Learning*. Dimana saat ini pembelajaran sudah dapat dilaksanakan tanpa terbatas ruang dan waktu yang artinya pembelajaran bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan memanfaatkan berbagai media digital yang saat ini sudah banyak tersedia untuk membantu mempermudah dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *website*.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Agus Hariyanto & Faridi Faridi, 2024). Media Pembelajaran *website* bisa menjadi alternatif untuk

memfasilitasi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Banyak *platform* digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan *website*, seperti S.Id atau *Google Sites*. *Google Sites* adalah salah satu layanan yang disediakan oleh google sehingga kita bisa membuat situs dengan berbagai fitur yang menarik dengan mudah. *Google Sites* ini adalah *platform* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun asalkan masih terhubung dengan internet serta praktis dan sederhana karena dikemas dalam satu *web* yang terintegrasi. *Google Sites* mudah digunakan karena berbasis *website*, peserta didik hanya perlu membuka *link* (alamat *web*) melalui *web browser* yang sudah tersedia di *smartphone*, sehingga peserta didik tidak memerlukan aplikasi lain untuk membukanya (Salsabila, F., & Aslam, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang sedang mereka pelajari. (Nurhayati et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi

belajar dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, *website* juga telah memenuhi kebutuhan dan kepuasan peserta didik dalam hal aksesibilitas, penggunaan, konten, pemahaman, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode D&D (*Design and Development*) atau lebih dikenal Desain dan Pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2017) metode D&D merupakan studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan dasar empiris untuk penciptaan produk, alat pengajaran dan non-pengajaran, serta model yang diperbaiki. Penelitian D&D ini mencakup beberapa hal yaitu : (1) Identifikasi masalah, (2) Mendeskripsikan tujuan, (3) Desain dan pengembangan produk, (4) Uji coba produk, (5) Evaluasi hasil uji coba, (6) Komunikasi hasil uji coba. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model D&D memiliki 6 prosedur atau langkah-langkah sistematis yang harus diikuti dari awal hingga akhir penelitian.

Model pengembangan yang digunakan peneliti gunakan adalah *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena mampu memberikan tahapan sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (A. N. Aeni & dkk, 2024)

Uji coba produk *website* dilaksanakan pada subjek penelitian, yaitu kepada 27 peserta didik kelas V SDN Rancapurut. Penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi yakni guru PAI sebagai ahli materi dan Ibu Ani selaku dosen pengampu mata kuliah Seminar pendidikan Agama Islam sebagai ahli media untuk mengetahui kualitas serta memberikan evaluasi pada produk *website* yang dikembangkan, serta objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis *website google sites* bernama SANADIQ(Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah berupa angket. Instrumen angket ini sebagai pengumpulan data penelitian dan tanggapan terhadap produk *website* dari ahli materi dan ahli media.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada Jum'at, 14 Maret 2025 di SDN Rancapurut Kabupaten Sumedang. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari media pembelajaran berupa *website* SANADIQ (Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

Media Pembelajaran *Website* SANADIQ (Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq) merupakan *website* yang berisi materi dilengkapi video pembelajaran yang telah dirancang untuk membantu proses pembelajaran PAI di SD, khususnya pada materi Perjuangan Khulafaurrasyidin. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi tentang sejarah yang biasanya lebih sulit untuk dipahami. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada pembelajaran PAI tentang Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq menggunakan langkah-langkah

Model ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Dalam model ADDIE, Analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan analisis identifikasi kebutuhan seperti peserta didik yang lebih tertarik dengan media pembelajaran dengan tampilan yang interaktif, kurikulum yang saat digunakan, kemudian penentuan capaian pembelajaran sesuai fase dan kelas yaitu fase C dan kelas V Setelah menemukan capaian pembelajaran yang sesuai peneliti memilih materi yang akan di masukan ke dalam media *website* yang peneliti kembangkan yaitu materi tentang perjuangan salah satu tokoh khulafaurrasyid yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq. Selanjutnya peneliti menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sesuai materi yang dipilih, meliputi :

1. Peserta didik mampu mengetahui kisah abu bakar Ash-Shiddiq
2. Peserta Didik mampu memahami kisah kepemimpinan dari abu bakar Ash-Shiddiq
3. Peserta didik mampu mengimplementasikan

akhlakul kharimah dari kisah abu bakar Ash-Shiddiq dalam kehidupan sehari-hari dengan baik

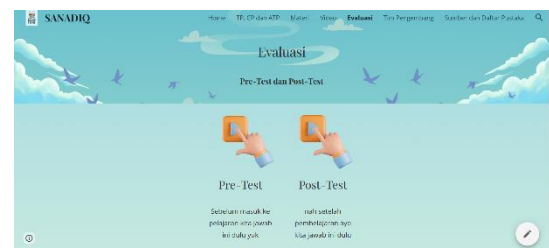
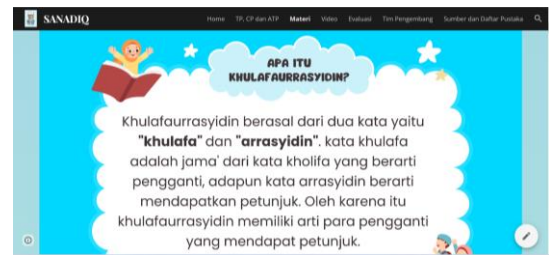
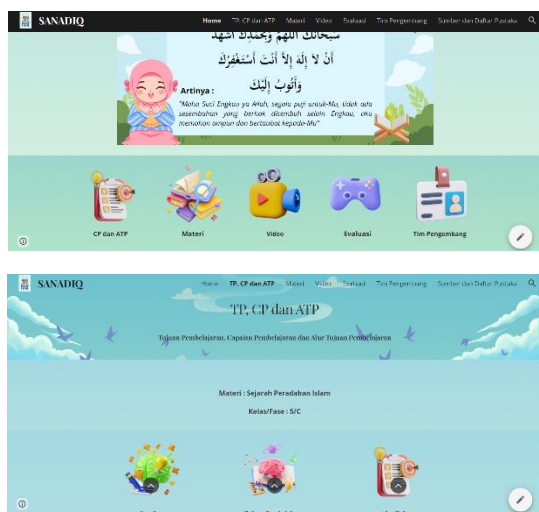
Tahap kedua adalah desain/perancangan, mulai dari mendesain pengembangan *website* SANADIQ sampai dengan penyusunan sumber belajar meliputi materi, instrumen penelitian dan bahan ajar pendukung lain yang akan digunakan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan terhadap produk yang dibuat untuk merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi nyata. Peneliti menggunakan *website* berbasis *google sites* serta aplikasi *canva* untuk mendesain semua tampilan yang ada di *website* SANADIQ seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 1.**  
Sampul *Website* SANADIQ

Aplikasi Canva sangat membantu selama pengembangan media pembelajaran ini. Hal pertama yang peneliti lakukan adalah menentukan tema warna yang digunakan, elemen yang digunakan, pemilihan *font* yang sesuai. Materi yang peneliti sajikan berupa gambar berisi tulisan dilengkapi dengan elemen yang bisa menarik perhatian peserta didik. Selain itu peneliti juga mengembangkan video pembelajaran yang di dalamnya terdapat audio dan visual, audio direkam secara langsung oleh peneliti dan visual yang ditampilkan dibuat dengan bantuan *website Runway ML*. Selanjutnya media ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi baik itu *pre test* maupun *post test* dengan bantuan *website wordwall*. Berikut gambar produk yang telah peneliti kembangkan :



**Gambar 2.**  
Desain Website SANADIQ

Tahap keempat adalah tahap implementasi yaitu peneliti melakukan uji coba produk *website* SANADIQ secara langsung untuk menguji efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 kepada 27 peserta didik kelas V di SDN Rancapurut. Saat proses pelaksanaan berjalan dengan lancar dan di sambut baik oleh pihak sekolah dan peserta didik. Setelah melakukan uji coba, didapatkan hasil penilaian produk sebagai berikut:

**Tabel 1.** Penilaian Produk Oleh Peserta Didik

| Indikator             | Pertanyaan   | Ya | Tidak | Jumlah |
|-----------------------|--|----|-------|--------|
| <b>Kualitas Media</b> | 1 Apakah <i>website</i> SANADIQ memiliki tampilan yang menarik?  | 27 | -     | 27     |
|                       | 2 Apakah <i>website</i> SANADIQ mudah untuk digunakan?   | 26 | 1     | 27     |
|                       | 3 Apakah <i>website</i> SANADIQ menyenangkan?  | 25 | 2     | 27     |
|                       | 4 Tulisan arab dan latin serta backsound yang ada di dalam <i>website</i> SANADIQ, apakah dapat terlihat dan terbaca serta terdengar dengan jelas? | 26 | 1     | 27     |
|                       | 5 Apakah desain yang telah dibuat pada <i>website</i> SANADIQ menarik?   | 27 | -     | 27     |
| <b>Konten</b>         | 1 Apakah kuis latihan soal di <i>website</i> SANADIQ mudah dikerjakan?   | 27 | -     | 27     |
|                       | 2 Apakah kuis latihan soal dengan menggunakan  | 27 | -     | 27     |

|               |   |    |   |    |
|---------------|---|----|---|----|
|               | an media <i>wordwall</i> menyenangkan?  |    |   |    |
|               | 3 Apakah materi di dalam <i>website</i> SANADIQ mudah dipahami?                               | 25 | 2 | 27 |
| <b>Bahasa</b> | 1 Apakah kata-kata yang digunakan di dalam <i>website</i> SANADIQ sederhana dan komunikatif?  | 26 | 1 | 27 |
|               | 2 Apakah bahasa yang digunakan di dalam <i>website</i> SANADIQ ini simple dan mudah dipahami? | 26 | 1 | 27 |

Berdasarkan tabel di atas, peserta didik kelas V sebagai pengguna memberikan penilaian sangat baik kepada produk *website* SANADIQ. Penilaian diberikan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kualitas media, bahasa dan konten. Selain penilaian dari pengguna, validasi dari ahli media dan ahli materi juga diperlukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah layak dan efektif. Berikut hasil dari validasi dari ahli materi dan ahli media :



| Tabel 2. Penilaian Produk oleh Ahli Materi |  |       |   |   |   |  |
|--|--|-------|---|---|---|--|
| NO   | DESKRIPTOR PENILAIAN   | NILAI |   |   |   | CATATAN  |
|  |  | 1     | 2 | 3 | 4 |  |
| <b>KESESUAIAN MATERI</b>                   |  |       |   |   |   |  |
| 1.   | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran                  |       |   | 4 |   | 8. Konten materi yang disajikan jelas terbaca                              |
| 2.   | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                   |       |   | 4 |   | 9. Konten yang disajikan jelas maknanya                                    |
| 3.   | Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa                   |       | 3 |   |   | 10. Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)        |
| 4.   | Kesesuaian materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas |       |   | 4 |   | <b>PENULISAN</b>   |
| 5.   | Kesesuaian materi dengan fase/kelas                            |       |   | 4 |   | 11. Penulisan teks Al-Quran/hadits tidak ada kesalahan                     |
| <b>SAJIAN MATERI</b>                       |  |       |   |   |   |  |
| 6.   | Sajian materi mudah difahami                                   |       |   | 4 |   | 12. Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)            |
| 7.   | Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami       |       |   | 4 |   | 13. Konten materi disertai sumber rujukan                                  |
|  |  |       |   |   |   | 14. Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital |
|  |  |       |   |   |   | 15. Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca           |
| <b>DAMPAK BAIK</b>                         |  |       |   |   |   |  |

|  |  |              |  |
|--|--|--------------|--|
| 16.  | Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah | 4            | sesuai dengan karakteristik peserta didik                            |
| 17.  | Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar     | 3            | 2. Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi                  |
| 18.  | Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa         | 3            | 3. Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi           |
| 19.  | Mengandung materi yang mendorong empati siswa                  | 3            | 4. Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil) |
| Catatan keseluruhan:   |  |              | 5. Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut     |
| Secara keseluruhan penyampaian sudah baik, namun dalam penyampaian materi masih teacher center belum student center, sehingga peserta didik lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Untuk media pembelajarannya sudah baik, menarik, dan bagus. |  |              | <b>TAMPILAN PRODUK</b>   |
| Tabel 3. Penilaian Produk oleh Ahli Media  |  |              | 6. Desain produk menarik   |
| <b>NO</b>  | <b>DESKRIPTOR</b>  | <b>NILAI</b> | <b>CATATAN</b>   |
|  |  | 1 2 3 4      |  |
| <b>KESESUAIAN PRODUK</b>   |  |              |  |
| 1.   | Desain produk  | 4            | 7. Gambar terlihat jelas   |
|  |  |              | 8. Komposisi warna menarik   |
|  |  |              | 9. Suara/audio terdengar jelas                                       |
|  |  |              | 10. Produk belum ada dilengkapi                                      |

|  |   |           |   |   |
|--|---|-----------|---|---|
| dengan cara<br>penggunaan  |   | <b>19</b> | Desain produk<br>dapat<br>memotivasi<br>siswa untuk<br>meningkatkan<br>kualitas<br>ibadah   | 4 |
| <b>KEMUDAHAN<br/>AKSES</b>   |   |           |   |   |
| <b>11.</b> Produk mudah<br>digunakan   | 4 |           |   |   |
| <b>12.</b> Tombol-<br>tombol pada<br>produk<br>berfungsi   | 4 |           |   |   |
| <b>13.</b> Terdapat<br>beragam<br>menu yang<br>dapat diakses<br>oleh<br>pengguna                         | 4 |           |   |   |
| <b>14.</b> Produk dapat<br>digunakan<br>dimana saja  | 4 |           |   |   |
| <b>15.</b> Produk ramah<br>anak  | 4 |           |   |   |
| <b>DAMPAK BAIK</b>   |   |           |   |   |
| <b>16.</b> Desain produk<br>dapat<br>memotivasi<br>siswa untuk<br>berbuat baik                           | 4 |           |   |   |
| <b>17.</b> Desain produk<br>dapat<br>memotivasi<br>siswa untuk<br>rajin belajar                          | 4 |           |   |   |
| <b>18.</b> Desain produk<br>dapat<br>memotivasi<br>siswa untuk<br>peduli dengan<br>sesame/lingku<br>ngan | 4 |           |   |   |
|  |   | <b>20</b> | Desain produk<br>dapat<br>memotivasi<br>siswa untuk<br>meningkatkan<br>intensitas<br>ibadah   | 4 |
|  |   |           | Catatan keseluruhan:  |   |
|  |   |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ cek kembali redaksi CP, harus persis sama dengan yang tercantum pada kurikulum, tinggal cospaste saja</li> <li>■ videonya bagus, pada bagian akhir video tetap cantumkan identitas tim pengembang, agar jika video tersebut diakses di youtube oleh orang lain tetap diketahui kepemilikan video tersebut</li> <li>■ pada menu home penulisan "sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq" sebaiknya dijadikan 2 baris supaya tidak menimbulkan kesan yang salah, baris kesatu sahabat nabi baris kedua abu bakar As-Shiddiq. ukuran huruf bisa diperbesar lagi</li> <li>■ belum ada petunjuk penggunaannya</li> </ul> |   |
|  |   |           | Tahapan kelima adalah peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan media pembelajaran. Pada tahap ini  |   |

peneliti mengolah data hasil uji coba untuk menilai produk yang sudah di uji cobakan. Ditahap ini juga peneliti melakukan perbaikan atas saran dari ahli media yaitu menselaraskan CP dengan yang ada di kurikulum, menambahkan identitas tim pengembangan di bagian akhir video pembelajaran, serta menambahkan petunjuk penggunaan sehingga media pembelajaran ini dapat lebih mudah untuk diakses dan dipahami.

Berdasarkan hasil perolehan angket dari ahli media, ahli materi dan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* pada pembelajaran PAI tentang kisah salah satu tokoh khulafaurrasyidin ini dinyatakan layak untuk di gunakan.

Pengembangan *website* SANADIQ ini dinyatakan layak untuk digunakan karena mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan dan melakukan hal-hal baik sesuai dengan informasi yang diberikan dalam media pembelajaran ini.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran yang efektif memiliki peran yang sangat

penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi, terutama dalam pembelajaran berbasis audio dan visual seperti *website* ini yang telah kelompok peneliti buat. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, peserta didik tidak hanya sekedar membaca dan menghafal informasi, tetapi juga lebih terlibat secara aktif dalam memahami isi materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Teknologi dalam pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan dan bermakna. Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi salah satu ciri dari pembelajaran di era digital. Selain penguasaan *Information and Communication Technology* (ICT), pembelajaran di era digital ini juga menuntut para pendidik untuk menggunakan pendekatan yang mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi,

kreatif, dan inovasi (A. N. Aeni et al., 2023).

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran *website* dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: (1) analisis potensi dan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik dan guru dalam pembelajaran; (2) perancangan desain produk *website* agar sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran; (3) pengembangan produk dalam bentuk *website* interaktif yang memuat materi, video pembelajaran dan kuis, yang menarik (4) implementasi atau uji coba produk kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar; dan (5) evaluasi atau revisi produk berdasarkan masukan dari ahli serta hasil uji coba yang telah dilakukan. Semua tahapan tersebut dilakukan secara sistematis guna menghasilkan media pembelajaran *website* yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sejarah islam perjuangan salah satu khulafaurrasyidin yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq.

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran *website* yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan, dilakukan uji validasi oleh para ahli, yaitu dosen ahli media dan guru mata pelajaran PAI sebagai ahli materi. Selain itu, penilaian kelayakan media ini juga diperoleh melalui angket tanggapan dari peserta didik yang terlibat dalam uji coba di lapangan. Uji kelayakan ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran dari para ahli guna meningkatkan kualitas media, serta untuk mengetahui sejauh mana respon positif dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *website* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Adapun hasil uji coba yang peneliti lakukan kepada peserta didik kelas V SDN Rancapurut ini mendapatkan hasil yang positif dan maksimal. Dimana hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *website* SANADIQ ini tidak hanya efektif dalam memberikan informasi kepada peserta didik berupa materi-materi saja namun dalam media ini juga terdapat tes evaluasi yang terdiri dari dua tes yaitu, *pre test* dan *post test*. Dimana kedua tes tersebut di buat oleh peneliti dengan

tujuan agar dapat mempermudah peneliti melihat sejauh mana media pembelajaran *website* SANADIQ ini berkembang, layak, dan baik digunakan.

Setelah hasil dari *pre test* dan *post test* dalam media pembelajaran *website* ini diperoleh, maka peneliti dapat dengan mudah menarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan ini layak dan baik digunakan oleh guru ataupun peserta didik di rumahnya masing-masing.

Pernyataan ini terbukti adanya, dimana pada saat media pembelajaran *website* SANADIQ ini ditampilkan dan ditunjukkan kepada peserta didik di kelas, terlihat saat peneliti menampilkan *pre test* dan *post test* peserta didik sangat antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang peneliti sajikan.

Selain itu juga peserta didik terlihat senang dan mampu memahami materi yang peneliti sampaikan melalui media *website* ini. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa peserta didik yang minat dan antusiasnya kurang efektif. Tetapi hal tersebut tidak mengurangi kelayakan penggunaan media *website* yang peneliti buat, karena setelah peneliti berikan angket hasilnya

hampir 94% memenuhi kriteria penilaian kelayakan yang peneliti harapkan.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian ini, Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* mendapatkan hasil validasi yang baik dari ahli media dan ahli materi, serta kegiatan uji coba yang dilakukan di SDN Rancapurut juga mendapat respon yang baik dari peserta didik. *Website* ini layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang dapat diterapkan di kelas V atau fase C sekolah dasar. *Website* SANADIQ hadir sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan teknologi dengan materi pembelajaran PAI, sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik, lebih menarik, dan interaktif. Beberapa fitur seperti kuis interaktif, video pembelajaran, dan materi yang dapat diakses kapan saja, *website* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Selain itu juga peneliti berharap agar dengan adanya inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang peneliti buat ini akan selalu

berkembang dan bermanfaat bagi guru dan peserta didik di kemudian hari. Karena tidak dapat dihindari bahwasannya aspek pendidikan kedepannya akan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang kian lama semakin berubah dan lebih berkembang lagi.

### 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/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 28. <https://doi.org/10.31602/muallimu.v8i2.9375>
- Aeni, A. N., & dkk. (2024). Development of S.Id. TABIR Website on Islamic Learning in Elementary School. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33(01), 90–100.
- Aeni, N., Fazriyah, R. R., Pendidikan, S., Sekolah, G., Indonesia, U. P., & Author, C. (2025). Pengembangan Aplikasi Android “SIWABARA” ( Sifat Wajib Bagi Rasul ) menggunakan Metode D & D yang diterapkan dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD. 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3593>
- Agus Hariyanto, & Faridi Faridi. (2024). Pengembangan Media

- Pembelajaran PAI Berbasis IT. *pendidikan.* 2(1), 1–8.
- Jurnal Budi Pekerti Agama Islam,* 2(5), 138–149.  
<https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.533>
- Nurhayati, E., Nuraeni, T., Adrian, K. B., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Website POLARAS (Politik ala Rasulullah) untuk Mengenalkan Keteladanan Politik Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(3), 781–792.  
<https://doi.org/10.36088/assabiquin.v5i3.3318>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6, 4133–4143.
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur*
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 6088–6096.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>