

PENGEMBANGAN WEBSITE INTERAKTIF “SARAH MUNAH” BERBASIS GOOGLE SITES MENGENALKAN MATERI HIJRAH NABI MUHAMMAD SAW KE MADINAH PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 4 SD

Rita Alfiana Sunarya*, Salma Nabilah Diaulia, Chelsea Diana Ayu, Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

Email: ritaalfiana04@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa website berbasis Google Sites yang dinamakan “SARAH MUNAH” (Kisah Hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah). Media ini ditujukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam guna membantu pemahaman peristiwa hijrah Nabi secara lebih menarik dan mudah diakses. Selama ini, materi tersebut sering dianggap membosankan, sehingga inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Google Sites dipilih karena memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat membangkitkan minat belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu; analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui studi pustaka dan observasi kebutuhan siswa. Perancangan difokuskan pada desain tampilan media, sedangkan pengembangan mencakup pembuatan konten dan fitur interaktif serta uji coba awal. Website kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran dan dievaluasi melalui angket siswa. Data hasil evaluasi dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “SARAH MUNAH” meningkatkan minat belajar siswa sebesar 91,8%, berdasarkan hasil angket respon siswa. Meskipun demikian, karena penelitian ini masih terbatas pada satu kelas, disarankan dilakukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas untuk menguji keefektifan media secara lebih general. Inovasi ini menunjukkan potensi integrasi teknologi dengan pendekatan edukatif yang lebih atraktif dan relevan untuk pembelajaran abad 21.

Kata Kunci: Google Sites. SARAH MUNAH. Kisah Hijrah. Website. Media Interaktif.

Abstract: This study aims to develop learning media in the form of a Google Sites-based website called “SARAH MUNAH” (The Story of the Prophet Muhammad's Hijrah to Medina). This media is intended for fourth grade elementary school students in Islamic Religious Education subjects to help understand the Prophet's hijrah event in a more interesting and easily accessible way. So far, this material is often considered boring, so this innovation is expected to increase student engagement. Google Sites was chosen because it allows for visual and interactive presentation of material, so that it can arouse interest in learning. This study uses the Design and Development (D&D) approach with the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis stage is carried out through literature studies and observations of student needs. The design focuses on the design of the media display, while development includes the creation of interactive content and features as well as initial trials. The website is then applied in the learning process and evaluated through student questionnaires. The evaluation data were analyzed using quantitative descriptive analysis. The results of the study showed that the “SARAH MUNAH” media increased students' interest in learning by 91.8%, based on the results of the student response questionnaire. However, since this research is still limited to one class, it is suggested to conduct further research with a wider scope to test the effectiveness of the media more generally. This innovation shows the potential for integrating technology with a more attractive and relevant educational approach for 21st century learning.

Keywords: Google Sites. SARAH MUNAH. Migration Story. Website. Interactive Media.

Submitted: 04/05/2025

Accepted: 29/06/2025

Published: 29/06/2025



PENDAHULUAN

Dalam pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan menanamkan akhlak mulia kepada peserta didik sejak dini. Salah satu topik yang sarat akan nilai-nilai teladan dalam PAI salah satunya adalah kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah, yang mengandung banyak pelajaran moral yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, materi sejarah Islam yang mencakup kisah hijrah nabi sebaiknya disajikan dengan cara yang interaktif. Hal ini penting karena topiknya cenderung menuntut banyak hafalan. Dengan pendekatan tersebut, siswa tidak hanya terlatih dari sisi kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik secara bersamaan. Alhasil, pemahaman mereka terhadap materi hijrah nabi pun menjadi lebih mendalam dan bermakna. (Khotimah et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bersifat interaktif memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, karena pendekatan ini dirancang sedemikian rupa untuk membantu siswa lebih mudah memahami inti pelajaran yang disampaikan. Pada penelitian lain, (Aeni, Djuanda, et al., 2024) berpendapat bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu dikemas secara lebih kreatif dan menarik, sebab selama ini pelaksanaannya cenderung membosankan dan dipersepsikan hanya sebagai bentuk doktrin agama. Materi yang disampaikan pun seringkali terbatas pada hafalan ayat-ayat Al-Qur'an, tanpa mengajak peserta didik untuk menggali makna yang lebih mendalam dari isi ajarannya. Oleh karena itu, (Tambunan et al., n.d.) mengemukakan bahwa dalam menghadapi tantangan tersebut diperlukan inovasi dalam penyediaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta mampu mendorong semangat belajar siswa.

Sejalan dengan yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama saat ini terletak pada bagaimana pendidik menyampaikan materi secara menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Dengan ini akan menjadikan proses belajar sebagai pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu langkah efektif untuk mewujudkannya adalah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam pendidikan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Google Sites, yang memungkinkan pendidik untuk merancang media pembelajaran berbasis website dengan mudah dan interaktif. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa salah satu keunggulan penggunaan media pembelajaran melalui Google Sites adalah siswa tidak perlu mengunduh materi terlebih dahulu, sehingga lebih hemat dalam penggunaan kuota internet maupun ruang penyimpanan di perangkat mereka. Kemudahan akses ini juga sangat membantu guru dalam menyampaikan materi secara praktis. Melalui Google Sites, proses evaluasi belajar pun menjadi lebih efisien karena guru bisa memantau perkembangan hasil belajar siswa secara langsung. Selain itu, tampilannya dapat didesain secara kreatif dengan menggabungkan berbagai elemen seperti warna, gambar, video, hingga kuis interaktif, yang membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton bagi peserta didik (Islanda & Darmawan, 2023). Sehingga pada penelitian lain, (Aeni, Aulia, et al., 2022) mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan teknologi akan bertujuan untuk mengoptimalkan fungsi indera siswa, seperti melihat, mendengarkan, merasakan, serta menelaah informasi yang diberikan guru selama proses pembelajaran. Dengan begitu, siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman sebagai bagian dari hasil belajar mereka.

Berdasarkan dengan uraian di atas, penelitian ini ditujukan untuk menjawab segala permasalahan yang terjadi saat ini dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa website "SARAH MUNAH" yang dikembangkan menggunakan platform Google Sites. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "SARAH MUNAH" meningkatkan minat belajar siswa sebesar 91,8%, berdasarkan hasil angket respon siswa. Media ini difokuskan untuk membantu peserta didik menyerap konsep hijrah Nabi secara kontekstual dan interaktif. Website ini dirancang agar dapat diakses secara daring dengan menggunakan perangkat seperti smartphone, tablet, komputer, maupun laptop. Dengan fleksibilitas tersebut, siswa dapat belajar dengan lebih nyaman sesuai kebutuhan mereka. Sehingga tujuan



penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap media interaktif "SARAH MUNAH" sebesar 91,8%, berdasarkan hasil angket respon siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, dimana proses pengembangan dilakukan secara menyeluruh, mencakup aspek model, strategi pembelajaran, metode, media, hingga materi ajar. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian non-eksperimen, karena tidak melibatkan kelompok pembanding ataupun desain eksperimen secara formal. Fokus utama dari kegiatan ini adalah mengembangkan sekaligus menilai kelayakan media pembelajaran berbentuk website interaktif bernama "SARAH MUNAH". Sejalan dengan tujuan utama penelitian, yaitu merancang dan mengembangkan website bernama "SARAH MUNAH" sebagai media interaktif dalam mengenalkan peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Pendekatan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap utama. Pertama, tahap Analisis (*Analyze*), yaitu proses awal yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dalam penyusunan bahan ajar. Melalui analisis ini, dapat diketahui bagian-bagian mana yang perlu diperbaiki atau ditambahkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Kedua, tahap Perancangan (*Design*), di mana dilakukan penyusunan rencana pembelajaran, termasuk penetapan tujuan serta pemilihan subtopik yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar. Ketiga, tahap Pengembangan (*Development*), setelah desain selesai, bahan ajar mulai dibuat dengan memanfaatkan berbagai platform digital, seperti Canva, Website, Heyzine, *Google Drive*, *Google Form*, dan beberapa platform lainnya. Di tahap ini juga bahan ajar akan melalui proses validasi oleh para ahli di bidang ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya. Keempat, tahap Implementasi (*Implementation*), yaitu proses penerapan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus mengumpulkan tanggapan dan saran dari pengguna untuk keperluan evaluasi. Kelima, tahap Evaluasi (*Evaluation*), yaitu peninjauan akhir terhadap bahan ajar guna mengidentifikasi kekurangan yang masih ada. Masukan dari tahap ini digunakan untuk penyempurnaan, agar bahan ajar menjadi lebih efektif dan tepat sasaran dalam mendukung proses belajar-mengajar.

Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV SD dengan total 21 siswa dari salah satu sekolah yang terletak di kota Sumedang. Kegiatan penelitian ini berlangsung pada tanggal 18 Maret 2025. Dalam penelitian ini, pemilihan alat pengumpul data disesuaikan dengan jenis penelitian serta informasi yang ingin diperoleh. (Aeni, Erlina, et al., 2022) menjelaskan bahwa instrumen pengumpulan data merupakan perangkat yang nantinya digunakan peneliti untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitiannya. Pemilihan instrumen yang tepat sangat menentukan kualitas dan keakuratan data yang dikumpulkan, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Instrumen untuk mengumpulkan data meliputi lembar penilaian, wawancara, serta kuesioner. Di samping itu, digunakan pula teknik analisis berupa data kuantitatif yang peneliti sesuaikan dengan pandangan dari penelitian lain, dimana (Aeni, Juneli, et al., 2022) mengungkapkan bahwa teknik analisis tersebut mencakup pengumpulan data, reduksi data, dan verifikasi data. Penelitian ini menggunakan dua jenis angket, yakni angket validasi kelayakan dan angket tanggapan pengguna. Penggunaan angket validasi akan mengukur sejauh mana media bahan ajar sesuai dengan standar kelayakan yang telah ditentukan oleh para ahli. Sementara itu, angket tanggapan bertujuan untuk mengetahui respon serta penilaian peserta didik terhadap bahan ajar setelah dilakukan uji coba lapangan. Penggunaan angket sebagai instrumen memungkinkan peneliti memperoleh data yang bersifat kuantitatif dan sistematis, sehingga dapat memberikan gambaran objektif terkait kualitas produk yang dikembangkan.

Sebagai tambahan, kami menyisipkan tautan Google Form dalam elemen website sebagai sarana bagi orang tua siswa untuk memberikan tanggapan dan masukan mengenai efektivitas bahan ajar yang dikembangkan. Pengisian feedback ini bersifat opsional, namun akan sangat membantu apabila peneliti dapat mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki



dari website tersebut untuk pengembangan ke depannya. Perolehan hasil data dari uji coba bahan ajar ini berupa data kuantitatif, yang dikumpulkan melalui angket tanggapan dari para validator dan pengguna, sehingga dalam penelitian ini tidak menerapkan desain pre-test/post-test secara formal. Evaluasi terhadap media dilakukan melalui pemberian angket dan kuis setelah uji coba penggunaan media pembelajaran, guna mengetahui tanggapan siswa serta sejauh mana media tersebut mampu mendukung pemahaman terhadap materi hijrah Nabi Muhammad saw. Dengan demikian, evaluasi yang dilakukan bersifat sumatif dan menjadi bagian dari proses validasi produk dalam penelitian pengembangan. Hasil tanggapan ini memberikan gambaran secara numerik mengenai sejauh mana bahan ajar diterima dan dinilai oleh para pengguna.

Sejalan dengan penelitian(Aeni, Handari, et al., 2022), instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini terdiri dari panduan wawancara serta angket penilaian berbasis skala Likert, yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari para ahli maupun pengguna. Kemudian, data yang sudah diperoleh melalui angket akan dianalisis menggunakan metode persentase. Perhitungan dilakukan dengan mengacu pada rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase

R = Nilai yang diperoleh SM = Skor maksimal

Hasil perhitungan yang telah dilakukan tersebut menunjukkan persentase skor yang diperoleh dari penelitian, yang kemudian dianalisis dan dikelompokkan ke dalam kategori-kategori tertentu. Hal ini dapat membuktikan dan menilai sejauh mana kelayakan terhadap produk yang dikembangkan, untuk tabel skala kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Skala Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
0% - 40%	Tidak Layak

Sumber: (Rahmi et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif berbasis website Google Sites “SARAH MUNAH” untuk mata pelajaran PAI kelas IV SD dikembangkan melalui serangkaian tahapan yang didasarkan pada model pengembangan ADDIE mencakup lima langkah utama sebagai berikut:

Pertama, tahap awal penelitian dengan menggunakan model ADDIE adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi yang akan diolah dan dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Proses analisis dilakukan melalui observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran di kelas atau dengan melakukan wawancara melalui salah satu siswa kelas IV SD, dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan, serta karakteristik guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa metode pembelajaran yang umum digunakan adalah metode ceramah. Hal ini menyebabkan sebagian peserta didik merasa kurang tertarik, karena gaya belajar mereka yang beragam tidak sepenuhnya terakomodasi. Akibatnya, banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga dalam hal ini peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar peserta didik, sehingga materi dapat lebih mudah diterima dan dipahami. Menurut (Luviana et al., 2022) dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, pendidik perlu memperhatikan keterkaitan antara karakteristik materi yang akan diajarkan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini penting agar proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Dengan mencocokkan jenis media dengan gaya belajar serta tingkat

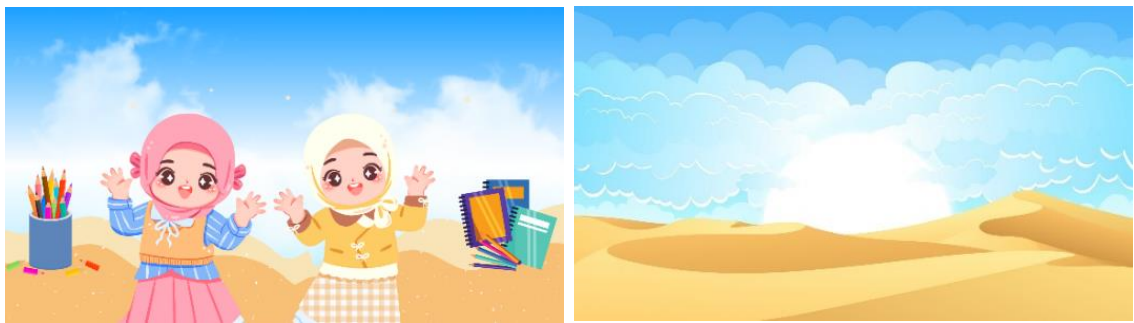


kompleksitas materi, pengalaman belajar yang dihadirkan pun dapat lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik.

Kedua, yaitu tahap perancangan produk (*design*). Pada tahapan ini, peneliti mulai menyusun konsep media beserta konten pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam platform Google Sites sebagai sarana penyajian materi secara digital dengan menyesuaikan hasil analisis terhadap permasalahan pembelajaran di sekolah dasar. Materi yang digunakan berasal langsung dari buku paket peserta didik kelas IV SD, sehingga telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta kebutuhan siswa. Selanjutnya, peneliti menentukan jenis media yang akan dikembangkan dan memilih nama yang tepat untuk produk tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan diberi nama website berbasis Google Sites “SARAH MUNAH” yang berfokus pada materi kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah.

Setelah menentukan materi, media, dan nama produk yang akan dikembangkan, peneliti mulai merancang desain awal media pembelajaran. Langkah pertama dalam proses ini adalah menentukan konsep *background* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peneliti juga mempertimbangkan tata letak (*layout*) pada platform Google Sites agar tampilannya menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pemilihan warna menjadi aspek penting yang turut diperhatikan, dengan tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, peneliti juga merancang penyusunan isi materi serta memilih gambar-gambar pendukung yang akan ditampilkan pada berbagai elemen menu dalam Google Sites, agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Tahap berikutnya adalah proses pengeditan, di mana peneliti mulai mendesain berbagai elemen yang akan dimasukkan ke dalam Google Sites. Elemen-elemen tersebut meliputi desain *background*, profil pengembang, CP & TP, do’a sebelum dan sesudah belajar, materi dan video pembelajaran, serta evaluasi. Untuk proses pembuatan dan pengeditan elemen-elemen ini, peneliti menggunakan aplikasi *Canva*, karena aplikasi ini menawarkan berbagai template, gambar, dan animasi secara gratis. Dalam menentukan desain produk, penekanan diberikan pada pemanfaatan warna-warna kontras dan penambahan animasi agar desain terlihat menarik bagi siswa. Berikut beberapa desain elemen menu yang nantinya akan dikembangkan ke dalam Google Sites:



Gambar 1. Desain *Background* menu Google Sites

Background untuk menu google sites dibuat dengan menampilkan 2 anak kembar perempuan dengan nama sarah munah, nama ini diambil dari judul media pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya, elemen pensil dan buku ditampilkan untuk menambah penjelasan bahwa google sites ini sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran. Warna yang digunakan lebih menonjolkan pada warna yang cerah agar memberi kesan ceria. Lalu untuk latarnya menggunakan elemen gurun dan langit, pemilihan latar ini disesuaikan dengan isi materi yang disajikan. Latar gurun dan langit ini juga digunakan pada background profil pengembang, CP dan TP, flipbook, dan video pembelajaran.



Gambar 2. Desain Profil Pengembang

Untuk desain profil pengembang ini menggunakan latar gurun dan langit menyesuaikan dengan tema materi dan media pembelajaran. Untuk struktur pengembang disusun mulai dari dosen pengampu yang menampilkan nama serta NIP dan untuk mahasiswa disusun berdasarkan huruf abjad dengan menampilkan nama, NIM, kelas, semester yang sedang diampu, jurusan bidang studi, asal instansi, serta kontak yang bisa dihubungi.



Gambar 3. Desain CP & TP

Pada desain CP dan TP, karena media pembelajaran difokuskan untuk fase B maka CP disajikan berdasarkan kompetensi yang harus dicapai peserta didik di akhir fase B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, CP pada kurikulum merdeka dapat diperoleh dengan mengakses situs guru.kemdikbud.go.id. Setelah memilih CP yang akan dituju, selanjutnya merancang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Untuk elemen background yang dipilih juga menampilkan latar gurun dan langit, serta menambahkan elemen burung untuk menambah kesan yang lebih menarik.



Gambar 4. Desain Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar

Background yang disusun pada gambar doa sebelum dan sesudah belajar berbeda dengan desain yang lain yakni dengan latar bayangan masjid dan elemen anak-anak yang sedang berdoa. Lalu doa disajikan menggunakan bahasa Arab dalam bentuk abjad Arab atau huruf hijaiyah yang telah disusun dan doa dalam bentuk abjad Alphabet. Untuk arti dari doa disajikan dalam bahasa Indonesia. Warna tulisan abjad arab dipilih warna yang gelap agar bias terbaca dengan jelas.



Gambar 5. Desain Materi Pembelajaran Flipbook

Berbeda dengan latar-latar gurun yang sebelumnya, desain gurun pada flipbook ditampilkan dengan menyajikan elemen-elemen yang lebih intens seperti elemen orang yang sedang berjalan sambil membawa unta, elemen rumah yang ada pada zaman nabi, tanaman kaktus yang bisa hidup di gurun, serta elemen burung, elemen yang intens ini bertujuan agar siswa memahami arah pembahasan serta mendorong imajinasi siswa ketika mempelajari materi pada flipbook.



Gambar 6. Desain Video Pembelajaran

Pemilihan latar pada video pembelajaran disesuaikan dengan jalan cerita yang telah disusun serta menganalisis bagaimana elemen-elemen yang akan dipilih ini nantinya dapat mendorong imajinasi siswa dan memahami jalan cerita yang disajikan. Pembuatan video pembelajaran ini juga disusun dengan memperhatikan gaya belajar siswa. Karena cerita yang akan disajikan ini diambil dari kisah nabi muhammad yang sedang berhijrah ke kota madinah, sehingga dipilihlah elemen-elemen seperti gurun, rumah-rumah pada zaman nabi, unta, pohon kurma, serta elemen orang dengan ciri khas arab yang menjadi tokoh dalam cerita. Video pembelajaran ini selain disajikan dengan suara juga disajikan dengan transkripsi atau audio yang diubah menjadi tulisan. Tulisan tersebut ditampilkan dibawah video dengan font berwarna putih dan background kotak hitam, hal ini bertujuan agar tulisan yang disajikan tidak bertabrakan dengan elemen pada video dan juga agar lebih mudah terbaca. Tulisan yang disajikan juga disesuaikan dengan audio yang muncul, sehingga dapat menambah pengalaman yang menyenangkan ketika belajar menggunakan video pembelajaran. Penyajian tulisan pada video pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas bagi siswa yang suka membaca untuk memahami isi video.



Gambar 7. Desain Evaluasi Video Kuis

Pada desain evaluasi, tampilan disajikan dengan elemen yang ceria dan warna yang tidak terlalu gelap agar memberikan kesan yang menarik dan tidak menyeramkan ketika mengerjakan soal. Lalu terdapat tulisan “Ayo Berlatih ‘SARAH MUNAH’ kisah hijrah nabi muhammad saw ke madinah” yang menandakan bahwa icon yang telah dipilih pada google sites ini akan menampilkan soal-soal yang perlu dijawab oleh siswa.

Ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahapan ini, semua rancangan yang sudah selesai dibuat kemudian akan dimuat ke dalam Google Sites. Namun, sebelum itu, beberapa elemen perlu dikembangkan menggunakan aplikasi lain. Salah satunya adalah materi pembelajaran yang akan diubah menjadi *flipbook*. Proses ini dapat dilakukan dengan mengunggah file materi ke platform bernama *Heyzine* dan menambahkan audio agar lebih menarik. Selanjutnya, elemen-elemen seperti video pembelajaran, do’a sebelum dan sesudah belajar, serta evaluasi harus dikembangkan dalam bentuk video interaktif. Video-video ini akan diunggah terlebih dahulu ke aplikasi *YouTube* dan kemudian disematkan melalui tautan pada Google Sites.

Selain itu, peneliti menambahkan elemen presensi dengan menggunakan aplikasi *spreadsheet* yang telah diubah untuk mencantumkan tabel daftar kehadiran peserta didik, yang kemudian disambungkan ke dalam Google Sites. Peneliti juga membuat elemen hasil belajar siswa yang terhubung dengan aplikasi Google Drive, di mana semua hasil belajar peserta didik, baik berupa foto maupun video, dapat diunggah. Hal ini bertujuan agar website ini juga berguna bagi orang tua siswa, sehingga mereka dapat memantau perkembangan anak-anaknya. Pada elemen terakhir, peneliti menambahkan elemen *feedback* menggunakan aplikasi Google Form, yang ditujukan untuk orang tua siswa setelah mereka menggunakan website “SARAH MUNAH” dalam kegiatan pembelajaran mandiri bersama anak-anak mereka. Formulir ini berisikan beberapa pertanyaan yang nantinya perlu diisi oleh orang tua siswa, sehingga hasil dari penyebaran Google Form tersebut akan menjadi bahan evaluasi bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas website yang lebih baik. Setelah menyambungkan berbagai fitur ke dalam beberapa aplikasi, selanjutnya fitur-fitur tersebut dimasukkan ke dalam Google Sites, berikut merupakan link website yang sudah peneliti publikasikan

<https://sites.google.com/upi.edu/sarahmunahspai/home>. Beberapa fitur-fitur yang sudah peneliti kembangkan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Halaman Menu Home Website

Menampilkan halaman menu home sebuah website edukasi berjudul “SARAH MUNAH (Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah) Materi Pendidikan Agama Islam untuk kelas IV SD” dengan desain ceria bertema pasir dan laut yang dilengkapi sembilan ikon menu bergambar kartun, seperti Home, Profil Pengembang, Present, CP & TP, Doa Sebelum & Sesudah Belajar, Materi, Video Pembelajaran, Evaluasi, Hasil Belajar Siswa, dan Feedback, yang disusun rapi dalam tiga baris sehingga memudahkan navigasi pengguna, mendukung pembelajaran terpadu, dan membuat tampilannya menarik bagi siswa SD.



Gambar 9. Elemen Menu Profil Pengembang

Dalam gambar ini menampilkan halaman menu Profil Pengembang pada website “SARAH MUNAH” yang didesain berwarna cerah dengan latar biru laut dan pasir, berisi foto dan nama tim pengembang beserta peran masing-masing, sehingga memberikan transparansi dan apresiasi terhadap pembuat aplikasi sekaligus memudahkan pengguna untuk mengenali siapa yang bertanggung jawab atas konten pembelajaran.



Gambar 10. Elemen Menu Presensi

Gambar 10 menunjukkan elemen menu Presensi dengan tampilan tabel daftar hadir yang rapi, lengkap dengan kolom nomor dan nama, memberikan kesan formal namun sederhana sehingga mendukung fungsi pencatatan kehadiran siswa secara sistematis dalam pembelajaran daring yang terintegrasi pada website.



Gambar 11. Elemen Menu CP & TP

Gambar 11 menampilkan halaman CP & TP (Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran) dengan teks terstruktur dan latar warna cerah yang konsisten dengan tema website, memuat penjelasan tujuan pembelajaran agar siswa dan guru dapat memahami arah kegiatan belajar secara jelas dan terencana.



Gambar 12. Elemen Menu Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar

Gambar 12 menampilkan menu Doa Sebelum dan Sesudah Belajar dengan judul besar yang menarik dan dua video YouTube yang di-embed, memudahkan siswa untuk mendengarkan atau mengikuti doa dengan cara interaktif yang sesuai dengan konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SD.



Gambar 13. Elemen Menu Materi Pembelajaran

Gambar 13 menampilkan halaman Materi Pembelajaran dengan ilustrasi tema hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah yang dilengkapi judul tegas dan desain gurun, menghadirkan nuansa kontekstual sesuai topik sehingga membantu siswa memahami materi PAI dengan cara yang lebih visual dan menarik



Gambar 14. Elemen Menu Video Pembelajaran

Gambar 14 menunjukkan menu Video Pembelajaran dengan gambar guru yang sedang mengajar serta tombol pemutaran video yang jelas, menawarkan cara belajar yang lebih



interaktif, mendukung model pembelajaran audiovisual, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Gambar 15. Elemen Menu Evaluasi Kuis

Gambar 15 memperlihatkan halaman Evaluasi Kuis dengan judul cerah dan ilustrasi anak belajar yang ceria, dilengkapi tombol akses ke kuis online berbasis Google Forms atau media serupa, mendukung asesmen formatif yang mudah diakses untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung.



Gambar 16. Elemen Menu Hasil Belajar Siswa

Gambar 16 menampilkan halaman Hasil Belajar Siswa berupa kotak isian atau tampilan hasil nilai dengan desain sederhana yang bersih, memudahkan guru untuk menampilkan rekap hasil belajar sehingga siswa dapat memantau capaian kompetensi mereka secara transparan.



Gambar 17. Elemen Menu Feedback

Gambar 17 menampilkan menu Feedback dengan tampilan form pengisian umpan balik yang rapi dan ilustrasi ramah anak, memberikan ruang bagi siswa, guru, atau orang tua untuk memberikan saran dan komentar demi perbaikan berkelanjutan, sekaligus mendukung prinsip pembelajaran partisipatif.

Dengan ditampilkannya fitur-fitur yang menarik, tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan penelitian lain terkait pemanfaatan teknologi (Said et al., 2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi membuka peluang bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dalam menerapkan materi pelajaran melalui berbagai media interaktif, seperti simulasi, permainan edukatif, video interaktif, serta platform pembelajaran daring.

Setelah tahap pengembangan media pembelajaran selesai dilaksanakan, langkah berikutnya adalah melaksanakan proses validasi yang melibatkan dua orang validator, yakni satu ahli di bidang media dan satu lagi ahli di bidang materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai mutu dan kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Penilaian yang

dilakukan adalah dengan menggunakan suatu instrumen berbentuk angket dengan memuat skala penilaian tertentu. Angket tersebut diberikan kepada masing-masing validator bersamaan dengan produk media yang telah dirancang, guna memperoleh masukan dan evaluasi terhadap kualitas media tersebut.

Adanya uji validitas oleh ahli materi dan ahli media dilakukan guna mengevaluasi kelayakan isi materi serta tampilan media saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selama proses validasi, kedua validator memberikan masukan dan rekomendasi yang konstruktif sebagai panduan bagi tim pengembang dalam menyempurnakan isi maupun desain media tersebut. Adapun data hasil validasi yang diperoleh disajikan pada bagian berikut.

Tabel 2. Hasil Pengujian Validitas oleh Ahli Materi

Aspek	Presentase	Kategori
Kesesuaian Materi	100 %	Sangat Layak
Penyajian Materi	95 %	Sangat Layak
Penulisan Materi	80 %	Layak
Kandungan Materi	95 %	Sangat Layak
Rata-Rata	92,5 %	Sangat Layak

Pengujian validitas materi dilakukan dengan menilai beberapa aspek, di antaranya kesesuaian materi yang disajikan dalam media, kelayakan penyajian materi agar mudah dipahami oleh peserta didik, serta kesesuaian penulisan materi yang memperhatikan tanda baca, huruf kapital, sumber referensi, dan penulisan ayat Al-Qur'an. Selain itu, materi yang disampaikan juga harus dinilai berdasarkan kebermanfaatannya, dengan memperhatikan kandungan yang terdapat dalam materi tersebut. Aspek penulisan materi memperoleh presentase penilaian sebesar 80% dari ahli materi dikarenakan terdapat beberapa penulisan yang kurang sesuai, sehingga dalam penyusunan teks atau kalimat dalam materi perlu ketelitian yang lebih untuk memperhatikan setiap kaidah penulisannya. Sehingga, hasil dari pengujian ahli materi diperoleh rata-rata presentase penilaian sebesar 92,5% kategori sangat layak, hasil ini sejalan dengan (Aeni, Abdullah, et al., 2024) yang mendapatkan kategori sangat layak pada pengujian materi dengan presentase penilaian sebesar 90%.

Tabel 3. Hasil Pengujian Validitas oleh Ahli Media

Aspek	Presentase	Kategori
Kesesuaian Media	100 %	Sangat Layak
Kelayakan Tampilan	95 %	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	100 %	Sangat Layak
Manfaat Media	100 %	Sangat Layak
Rata-Rata	98,8 %	Sangat Layak

Media yang digunakan juga telah melalui proses pengujian oleh ahli media. Beberapa aspek yang dinilai meliputi kesesuaian media dan desain yang digunakan, kelayakan tampilan media, termasuk kejernihan gambar, daya tarik desain, kejelasan audio yang digunakan, serta adanya petunjuk penggunaan. Ahli media juga menilai manfaat dari media pembelajaran ini. Aspek kelayakan media memperoleh presentase penilaian sebesar 95% dari ahli media dikarenakan pada video pembelajaran dan flipbook masih belum menggunakan background. Sehingga, hasil dari pengujian tersebut memperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 98,8% yang memasuki kategori sangat layak digunakan, hasil ini juga sejalan dengan (Aeni, Abdullah, et al., 2024) yang mendapatkan kategori sangat layak pada pengujian media dengan presentase penilaian sebesar 100%. Berdasarkan dengan hasil uji validitas yang sudah dilakukan oleh kedua ahli dapat disimpulkan bahwa website “SARAH MUNAH” dinyatakan sangat layak untuk nantinya dilanjutkan ke tahap uji coba dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari pengembangan produk selanjutnya. Namun sebelum dilakukan uji coba, tim pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran terlebih dahulu berdasarkan saran dan arahan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media selama pengujian validitas.



Keempat, tahap penerapan atau implementasi (*implementatiton*). Pada tahapan ini, produk yang telah dikembangkan mulai diuji coba kepada peserta didik, dan mereka diminta untuk mengisi angket respon guna mengetahui tanggapan mereka serta menilai kualitas produk berbasis Google Sites yang telah dibuat oleh peneliti. Umpan balik yang diperoleh dari angket ini akan menjadi acuan untuk mengevaluasi sejauh mana produk diterima dan dapat digunakan secara efektif. Berikut adalah rincian mengenai tahapan yang dilakukan oleh peneliti selama proses implementasi produk.

Tabel 4. Implementation

Implementation	Deskripsi
Persiapan	Tahap persiapan meliputi pemberian instruksi kepada siswa dan guru terkait penggunaan media pembelajaran. Kami memberikan penjelasan mengenai <i>Google Sites</i> , bagaimana dengan cara mengaksesnya, serta fitur-fitur yang ada agar dapat dimanfaatkan secara maksimal. Untuk memastikan pemahaman yang baik, kami menampilkan tautan website “SARAH MUNAH” melalui <i>Smart TV</i> kepada 21 siswa, sehingga mereka dapat melihat tampilan situs dengan jelas dan merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.
Distribusi Media	Link website “SARAH MUNAH” dibagikan kepada para guru serta orang tua peserta didik agar dapat diakses dari rumah. Langkah ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk menguji fungsionalitas situs melalui perangkat seluler masing-masing, sehingga dapat dipastikan bahwa media pembelajaran tersebut mudah diakses dan berjalan dengan baik. Penyebaran tautan ini bertujuan untuk memastikan semua pihak terkait dapat memanfaatkan situs sebagai media pembelajaran yang efektif. Berikut merupakan tautan website <i>Google Sites</i> “SARAH MUNAH” https://sites.google.com/upi.edu/sarahmunahspai/home
Pemantuan Pengguna	Selama tahap uji coba, kami melakukan pemantauan terhadap penggunaan <i>Google Sites</i> “SARAH MUNAH” guna memastikan tidak ada kendala teknis yang menghambat proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk menilai respons siswa terhadap media pembelajaran ini, termasuk kelancaran akses serta fungsi fitur-fitur yang tersedia. Hasil pemantauan digunakan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan situs, sehingga dapat dilakukan perbaikan guna meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran.

Proses uji coba dilakukan melalui simulasi penggunaan media oleh siswa sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Siswa diberikan pemahaman mengenai *Google Sites*, termasuk cara mengakses dan menggunakannya. Pengamatan dilakukan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap penggunaan website berbasis *Google Sites* “SARAH MUNAH”, sekaligus untuk mengidentifikasi kelebihan dan potensi kekurangan media ini. Jika ditemukan kendala, penyesuaian akan dilakukan untuk meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran. Selama tahap ini, *Google Sites* ditampilkan melalui *Smart TV* agar seluruh siswa yang berjumlah 21 orang tersebut dapat melihat dengan jelas dan merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, tautan website juga akan diberikan kepada guru dan orang tua siswa, tujuannya agar mereka dapat mengaksesnya melalui perangkat seluler dan melihat perkembangan anak mereka, sehingga dapat memastikan fungsionalitas situs ini dapat diuji secara optimal.



Langkah-langkah uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi secara menyeluruh penggunaan website Google Sites “SARAH MUNAH” dalam proses pembelajaran. Hasil dari tahap ini akan memberikan gambaran mengenai efektivitas dan kelayakan situs dalam mendukung aktivitas belajar di kelas. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sebanyak 21 siswa kelas IV SD dengan dimintai untuk mengisi kuesioner guna menilai sejauh mana media ini berdampak baik terhadap minat belajar mereka. Selain itu, kuesioner tersebut juga digunakan untuk mengevaluasi pengalaman mereka dalam memanfaatkan website interaktif berbasis Google Sites “SARAH MUNAH” sebagai sarana pembelajaran. Kuesioner digunakan sebagai alat utama untuk mengumpulkan data, yang dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting, seperti kemudahan penggunaan, kegunaan, kepuasan, dan manfaat Google Sites dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan melibatkan siswa sebagai responden, penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik yang dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut, agar media pembelajaran ini dapat menjadi lebih efektif.

Setelah melakukan uji coba, kemudian peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana dengan respon mereka terhadap website “SARAH MUNAH” untuk nantinya membantu mereka dalam memahami materi. Berikut ini disajikan data penilaian dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran website berbasis Google Sites “SARAH MUNAH” (Kisah Hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah):

Tabel 5. Hasil Angket Penilaian Respon Peserta Didik

Aspek	Presentase	Kategori
Kemenarikan Tampilan	92,9 %	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	86,9 %	Sangat Layak
Latihan Soal	95,2 %	Sangat Layak
Manfaat Media	92,3 %	Sangat Layak
Rata-Rata	91,8 %	Sangat Layak

Aspek-aspek yang dinilai pada angket yang diberikan kepada peserta didik diantaranya kemenarikan tampilan media, kemudahan dalam penggunaan media, kemudahan latihan soal yang disajikan, serta manfaat dari adanya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Diperoleh penilaian respon peserta didik melalui pengisian angket dengan rata-rata presentasi kelayakan 91,8% kategori sangat layak.

Untuk mendukung hasil penilaian tersebut, peneliti juga mengukur ketuntasan siswa ketika mengerjakan latihan soal yang disajikan dalam media pembelajaran website “SARAH MUNAH”. Di bawah ini dipaparkan hasil data ketuntasan siswa ketika mengerjakan latihan soal.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Tes Siswa

Kategori	Jumlah Siswa	Presentasi
Tuntas	16	76,2 %
Tidak Tuntas	5	23,8 %

Berdasarkan dengan perolehan data tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran website “SARAH MUNAH” mampu mendukung pencapaian ketuntasan belajar siswa dalam menyelesaikan latihan soal. Oleh karena itu, media pembelajaran “SARAH MUNAH” dinilai layak untuk dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Kelima, tahap yang paling terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). ada tahap ini, dilakukan penyempurnaan terhadap berbagai kekurangan yang masih terdapat pada produk *Google Sites* yang telah dikembangkan, guna nantinya menghindari potensi kendala dalam penggunaannya yang mungkin muncul pada saat media tersebut akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kemudian hari.

Tabel 7. Evaluation



Evaluation	Deskripsi
Formatif	Tujuan diadakannya evaluasi formatif adalah untuk mengukur sejauh mana peran media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti bisa menumbuhkan minat belajar siswa. Penilaian ini dilakukan dengan menyebarkan angket yang dirancang khusus untuk menilai tingkat ketertarikan siswa. Angket tersebut memuat sepuluh butir pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran serta tanggapan siswa selama penggunaannya.
Sumatif	Pada evaluasi sumatif ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran “SARAH MUNAH” dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peristiwa hijrah nabi. Penilaian ini dilakukan melalui pemberian kuis yang berisi sepuluh soal pilihan ganda, yang mencakup materi mengenai hijrah. Kuis yang peneliti kembangkan berbentuk video dan dilampirkan ke dalam website.
Analisis Data Evaluasi	Proses analisis data dilakukan dengan mengolah hasil angket untuk menilai sejauh mana minat siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan temuan penelitian, tingkat minat siswa terhadap media ini mencapai 91,8%, yang termasuk kedalam kategori sangat baik.
Perbaikan Berkelanjutan	Dari hasil evaluasi yang didapat, website “SARAH MUNAH” efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, media website yang sudah dibuat akan berpotensi untuk terus dikembangkan dan diterapkan dalam skala pembelajaran yang lebih luas.

Dalam proses evaluasi hasil penilaian, peneliti menerapkan evaluasi formatif dengan menyebarkan angket kepada siswa. Berdasarkan analisis data, tingkat minat siswa tercatat sebesar 91,8%. Adanya evaluasi ini juga sebagai sarana untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Data yang terkumpul memberikan gambaran yang jelas tentang kontribusi media pembelajaran terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Selain menilai efektivitas media, evaluasi juga dilakukan terhadap aspek teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran. Beberapa aspek yang dianalisis antara lain aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan responsivitas platform, untuk memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara efektif oleh semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil angket menunjukkan bahwa tingkat minat siswa mencapai 91,8%, yang tergolong kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran “SARAH MUNAH” dinyatakan memenuhi standar yang ditetapkan dan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Keberhasilan pengembangan media ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga pemanfaatannya dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas. Oleh karena itu, menurut(Francisca et al., 2022) penting untuk membiasakan siswa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, sejalan dengan ini, penggunaan teknologi tersebut perlu dipantau oleh orang tua siswa dan guru untuk memastikan bahwa siswa memanfaatkannya hanya untuk tujuan yang positif dan relevan dengan pembelajaran.

Namun, berdasarkan catatan dari ahli media, terdapat beberapa hal penting yang harus selalu diperhatikan sebagai langkah utama untuk meningkatkan kualitas website. Pertama, pada menu *doa*, sebaiknya ditambahkan fitur suara untuk memudahkan pengguna dalam



mengikuti dan memahami doa yang disajikan. Kedua, keterangan mengenai kelas yang dituju oleh produk ini perlu dicantumkan secara jelas tanpa mencantumkan identitas kelompok pengembang. Ketiga, *flipbook* sebaiknya dilengkapi dengan audio agar interaktivitas dan pemahaman pengguna dapat meningkat. Keempat, pada video pembelajaran, tim pengembang perlu tetap dicantumkan untuk menjaga kejelasan hak cipta dan kepemilikan, serta menambahkan background agar lebih menarik. Kelima, pada menu evaluasi, soal nomor 2 dan 10 perlu diperbaiki dengan mengganti tanda tanya menjadi titik-titik, karena kedua soal tersebut bukan merupakan kalimat tanya. Dengan memperhatikan catatan-catatan tersebut, diharapkan media pembelajaran ini akan menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi pengguna dalam mendukung proses belajar mengajar. Karena dalam penelitian lain, menurut Salsabila & Aslam, (2022) berpendapat bahwasanya kelebihan dari *Google Sites* ini dapat dimanfaatkan tanpa biaya dan memiliki tingkat keamanan data yang baik, karena terlindungi dari ancaman virus. Dengan demikian, materi serta informasi pembelajaran yang disimpan di dalamnya cenderung aman dan tidak mudah hilang.

SIMPULAN

Setelah melalui berbagai tahapan penelitian, telah berhasil dikembangkan sebuah website “SARAH MUNAH” sebagai sarana interaktif untuk mengenalkan materi hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah dalam materi Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD. Media ini dirancang dalam bentuk website dengan menampilkan fitur yang menarik guna mendukung efektivitas proses belajar siswa.

Media “SARAH MUNAH” terbukti layak dengan memperoleh rata-rata total kelayakan sebesar 95,6% yang artinya media “SARAH MUNAH” telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga kedepannya dapat digunakan sebagai salah satu sarana interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah dasar terkhusus dalam mengenalkan materi kisah hijrah nabi. Namun, penelitian yang telah dilakukan masih terbatas pada uji coba di satu sekolah, sehingga perlu uji coba atau eksperimen yang lebih luas agar dapat mengukur dampaknya dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Abdullah, M., Fitriyatunnisa, F., Wulan, N., & Zahra, S. A. (2024). Development of Google Sites-Based Learning Media for Islamic Education Learning in Elementary Schools. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(2), 742. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i2.594>
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Rukmana, K., Maulana, M., Akbar, K. A., Hafidz, A. N., & Al-Faridzi, M. D. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Smart APPS Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Inovasi Guru Pendidikan Agama Islam. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 600–613. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i3.4633>
- 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., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- 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>



- 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>
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). *Hal 51-62 Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development of Google Sites as an Instructional Media to Enhance Students' Learning Achievement* (Vol. 27).
- Khotimah, S., Fitria aUniversitas Hasyim Asy, N., Jombang Khoirul Umam aUniversitas Hasyim Asy, ari, Jombang Alamat, ari, Irian Jaya No, J., Diwek, K., Jombang, K., & Timur, J. (2024). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN SKI KELAS X. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 483–496. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.317>
- Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ASHATAL (ARAHAN SHALAT DIGITAL) BAGI SISWA KELAS II SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8878>
- Rahmi, S. M., Arif Budiman, M., Widyaningrum, A., & Kunci, K. (2019). LOGO Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku A R T I C L E I N F O. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Tambunan, M. A., Siagian, P., & Kunci, K. (n.d.). *HUMANTECH JURNAL ILMIAH MULTI DISIPLIN INDONESIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE (GOOGLE SITES) PADA MATERI FUNGSI DI SMA NEGERI 15 MEDAN*.