

**PENGEMBANGAN WESALJU (WEBSITE SALAT JUMAT) BERBASIS GOOGLE SITES
DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS 4****Haidar Akmal Ghifari*, Syifa Fauziyah, Via Siti Fatimah, Ani Nur Aeni**

Universitas Pendidikan Indonesia

*Email: haiakghi@upi.edu

Abstrak: Banyak siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas 4, kurang memahami pelaksanaan salat Jumat. Hal ini menjadi perhatian orang tua, guru, dan masyarakat. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif, sehingga siswa merasa bosan. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran perlu dikemas lebih menarik dengan mengintegrasikan media berbasis teknologi. Tujuannya bukan hanya untuk memperbarui metode, tetapi juga mengenalkan siswa pada manfaat teknologi serta meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan memudahkan siswa memahami materi salat Jumat, yang hukumnya wajib bagi laki-laki muslim yang sudah balig. Dengan memahami materi, siswa diharapkan menyadari bahwa meninggalkan salat Jumat adalah perbuatan yang tidak boleh dilakukan. Salah satu solusi yang dikembangkan adalah media pembelajaran WESALJU (Website Salat Jumat) berbasis Google Sites. Metode penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil angket siswa menunjukkan tingkat validitas sebesar 87,16% dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media WESALJU terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang pentingnya salat Jumat.

Kata Kunci: *Wesalju, Google Sites, Media Pembelajaran, Salat Jumat*

Abstract: *Many elementary school students, especially those in grade 4, lack understanding of the implementation of Friday prayer. This issue has drawn the attention of parents, teachers, and the community. One contributing factor is the monotonous and uninspiring learning process, which leads to student boredom. To address this, learning should be made more engaging by integrating technology-based media. The goal is not only to update teaching methods but also to introduce students to the benefits of technology and increase their motivation to learn. This study aims to help students better understand the concept of Friday prayer, which is obligatory for every Muslim male who has reached puberty. By understanding the core material, students are expected to realize that neglecting Friday prayer is something that should be avoided. One solution developed is the WESALJU (Website Salat Jumat) learning media based on Google Sites. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the student questionnaire showed a validity score of 87.16%, categorized as very valid. Therefore, WESALJU has been proven effective in increasing students' awareness and understanding of the importance of Friday prayer.*

Keywords: *Wesalju, Google Sites, Learning, Friday Prayer*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan zaman semakin tidak dapat diduga hingga mampu masuk pada semua sektor tidak terkecuali sektor pendidikan. Pendidikan menjadi pondasi utama bagi peradaban suatu negara karena sifatnya sepanjang hayat, sehingga pendidikan itu tidak akan berhenti selagi masih ada para pelaku pendidikan. Pendidikan menjadi lebih kompleks dari segi akses pembelajaran karena kini guru bukan sebagai satu – satunya sumber dari pembelajaran, melainkan banyak teknologi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.



(Abdurrochim et al., 2022) mengemukakan bahwa di era disrupsi ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan terus dilakukan agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan perkembangan zaman. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa keberadaan teknologi akan selalu digunakan sebagai upaya kebermanfaatan untuk membantu memajukan pendidikan.

Salat Jumat merupakan salah satu salat yang wajib bagi laki-laki muslim yang telah baligh dan memiliki peran penting dalam pembentukan nilai-nilai spiritual serta sosial dalam kehidupan umat Islam. Namun, dalam dunia nyata, banyak anak usia sekolah dasar yang masih belum memiliki kesadaran dalam menjalankan ibadah salat jumat ini. Ada Berbagai faktor yang membuat anak kurang memiliki kesadaran tersebut, seperti kurangnya pemahaman mengenai pentingnya salat Jumat dan minimnya media pembelajaran yang menarik, hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan kesadaran mereka terhadap ibadah tersebut. Pentingnya mengenalkan anak terhadap pentingnya salat Jumat harus dilakukan sejak dini agar kemudian menjadi kebiasaan ketika sudah dewasa nanti.

Materi tentang salat Jumat merupakan salah satu materi yang terdapat pada kelas 4 SD. Banyaknya anak yang kurang minat terhadap materi salat Jumat adalah disebabkan oleh metode yang terlalu monoton sehingga kurang menarik gairah siswa untuk belajar. Upaya yang dapat dilakukan dengan mengubah metode tersebut menjadi kebaruan agar dapat membuat siswa penasaran dengan metode baru yang dibawa guru. Seperti yang diketahui bahwa salat Jumat terdiri dari syarat sah, syarat wajib, rukun salat Jumat, sunah salat Jumat, syarat khotbah, rukun khotbah, dan sunah khotbah. Dengan materi sebanyak itu, jika dijelaskan secara rinci akan memakan waktu lama dan membuat siswa jenuh duluan, sehingga perlu untuk dikemas sepraktis mungkin namun tidak menghilangkan inti pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam pendidikan agama Islam dapat menjadi solusi yang efektif dalam menarik minat anak-anak. Pembelajaran berbasis digital memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan mudah diakses. Salah satu upaya untuk mendukung hal ini adalah pengembangan WESALJU (Website Salat Jumat) yang berbasis Google Sites. Website ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa kelas 4 SD terhadap pentingnya salat Jumat. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Abdurrochim et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh dan fungsi yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi salah satu komponen dalam keberhasilan proses pembelajaran, berhasil atau tidak, efektif atau tidak, interaktif atau tidak, bisa dijawab ketika media pembelajaran digunakan. Pemahaman pembelajaran yang diintegrasikan dengan media memiliki peluang besar untuk membantu

anak dalam memahami inti dari pembelajaran yang sedang dilakukan. (Aeni et al., 2022) mengemukakan bahwa pada abad 21, metode penyampaian dakwah atau pembelajaran bagi siswa selalu dituntut mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk membentuk suasana kelas yang mengikuti zaman dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan memahami inti dari materi pembelajaran, anak dapat terdorong untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari – hari.

(Abdulloh, 2018) menyatakan bahwa website merupakan kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jaringan internet sehingga dapat diakses dan dilihat kapan saja oleh semua orang di seluruh dunia. Di dalam dunia pendidikan juga website sudah banyak digunakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru yang mendukung dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran website ini juga memudahkan siswa untuk mengakses materi dimanapun dan kapanpun.

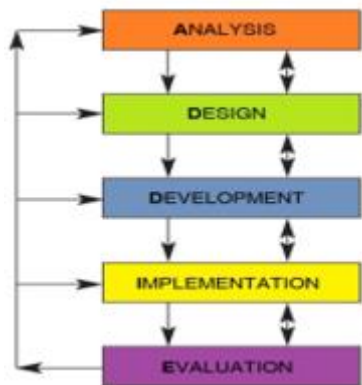
Salah satu platform yang sering digunakan untuk membuat website pembelajaran adalah Google sites. (Subnarulloh et al., 2024) mengemukakan bahwa Google sites merupakan platform pembuatan situs web yang disediakan oleh google untuk membuat situs web dengan mudah tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam dalam mengenai pemrograman atau desain web. WESALJU memiliki beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran, antara lain: biodata pengembang, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi tentang salat Jumat, E-Komik interaktif, serta latihan soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa setelah menggunakan website ini. Tata cara penggunaannya cukup sederhana, pengguna hanya perlu mengklik ikon-ikon yang telah tersedia sesuai kebutuhan mereka.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebuah penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Google Sites di SMK IT O'o Dompu dan menemukan bahwa penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Prayudi et al., 2022). Temuan ini menjadi dasar bagi pengembangan WESALJU sebagai inovasi dalam pembelajaran agama Islam yang lebih menarik dan efektif bagi anak sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan WESALJU dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap salat Jumat. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan WESALJU dalam mendukung pembelajaran berbasis digital di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2025 di SDN Gudangkopi 1, yang terletak di Jalan Pangeran Santri Nomor 37, Desa Kotakulon, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan aksesibilitas dan ketersediaan subjek penelitian yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif WESALJU (Website Salat Jumat) dalam kesadaran beribadah siswa. Sejalan dengan (Nisrina et al., 2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif dipilih karena dianggap lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa usia sekolah dasar. Diharapkan, melalui media ini, siswa dapat lebih memahami dan termotivasi untuk melaksanakan ibadah dengan kesadaran penuh.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode penelitian Research and Development (R&D) merupakan pendekatan sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, serta menguji efektivitas produk tersebut (Okpatrioka, 2023) . Dengan menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE. Model ADDIE adalah pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari lima tahap yakni, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang materi dan metode pembelajaran yang sesuai. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan konten berdasarkan desain yang telah disusun, diikuti oleh implementasi produk dalam konteks pembelajaran nyata. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah diterapkan, serta untuk melakukan perbaikan jika diperlukan. (Widyastuti & Susiana, 2019) mengemukakan bahwa model ini dianggap efektif karena memberikan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model ADDIE

Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian mendalam mengenai media pembelajaran dan materi Pendidikan Agama Islam untuk menarik minat siswa terhadap media pembelajaran yang interaktif. Setelah tahap analisis, ditemukan faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar, yaitu metode yang monoton, sehingga harus diatasi dengan media yang lebih menarik. Selanjutnya pada tahap desain, peneliti menyajikan materi sesuai kurikulum dalam PPT dengan visual yang menarik. Peneliti juga merancang Google Sites dengan fitur, materi pembelajaran, profil pengembang, E-Komik interaktif, latihan soal, dan tujuan pembelajaran. Tools Canva mendukung pembuatan situs. Tahap pengembangan dilakukan dengan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba di kelas dengan menggunakan proyektor oleh 19 siswa. Pada tahap implementasi, peneliti juga melakukan uji validitas melalui angket penilaian untuk memastikan kesesuaian dan konsistensi data untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Tahap terakhir, evaluasi, melibatkan penilaian formatif dengan menggunakan latihan soal untuk mengetahui dampak media terhadap minat belajar siswa. Peneliti mengevaluasi aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan daya tanggap platform.

Data yang diperoleh melalui angket, lebih baik disajikan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memahami peningkatan minat belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan (Purnomo & Palupi, 2017) bahwa data kuantitatif berisi angka-angka hasil dari angket yang disebarkan kepada ahli materi dan ahli media, serta responden mahasiswa. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk memahami efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan pendekatan ini, kita memiliki landasan yang kuat untuk menilai dan memahami dinamika ketertarikan belajar siswa dalam konteks penelitian. Selain itu, guna menghitung seberapa besar minat belajar siswa, peneliti memanfaatkan sebuah rumus, yang kriterianya sebagai berikut: Kriteria persentase penilaian dari ahli media dan ahli materi diperoleh dari hasil rumus (Saski & Sudarwanto, 2021) dan dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Safitri et al., 2023)

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ jawaban\ validator}{Jumlah\ Skor\ maksimal} \times 100\%$$

(Sumber: Saski & Sudarwanto, 2021)

Rumus tersebut digunakan sebagai acuan dalam penelitian untuk mengukur persentase kevalidan dari produk media pembelajaran website ini dengan kriteria yang akan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media		
Persentase	Kriteria	Keterangan
0 – 20	Tidak Valid	Perlu Revisi Total
21 – 40	Kurang Valid	Perlu Revisi



41 – 60	Cukup Valid	Perlu Revisi
61 – 80	Valid	Perlu Sedikit Revisi
81 - 100	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

(Sumber: Riduwan dalam Fitriyani & Mintohari, 2020)

Dengan memperhatikan rumus validitas dan tabel kriteria, maka peneliti dapat melihat tingkat kevalidan produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dikembangkan berangkat dari tahapan analisis yaitu melalui survei dan kajian literatur pendukung berkaitan dengan minat siswa dalam pembelajaran salat Jumat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi salat Jumat yang dikemas dalam WESALJU (*Website* Salat Jumat). Dengan harapan, setelah dikenalkannya produk ini dapat menambah wawasan dan pemahaman siswa mengenai keutamaan salat Jumat. Kehadiran *website* ini untuk menambahkan pengalaman belajar siswa agar mereka dikenalkan pada produk teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. *Website* yang digunakan adalah *google sites* yang merupakan salah satu produk dari google. Google site yang merupakan salah satu pembuatan Website yang online dan banyak kelebihanannya untuk membuat media pembelajaran antara lainya mudah pembuatan *website* tanpa coding alias bahasa programing dan gratis (Setyawan, 2019), selain itu juga bisa di akses lewat personal komputer, laptop bahkan menggunakan bisa di akses lewat *smartphone* yang terhubung internet untuk dapat di akses dengan membagikan link atau *barkode website*.

Sebelum melakukan survei untuk mengenalkan produk, dibuat terlebih dahulu desain dari produk yang akan dibuat. Desain produk menggunakan bantuan aplikasi Canva untuk mendesain latar website, poster pengembang, capaian pembelajaran & tujuan pembelajaran, latar komik, karakter di komik, materi, dan latihan soal. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Tanjung & Faiza, 2019). Pernyataan tersebut sejalan dengan penggunaan yang kami rasakan. Aspek sasaran produksi media yang telah ditentukan seperti usia, jumlah siswa, jenis kelamin dan perilaku saat pembelajaran ditentukan dengan menggunakan analisis pengguna yang meliputi guru PAI dan siswa kelas 4 SD. Tampak pengembangan website salat Jumat akan disajikan seperti pada gambar 2, gambar 3, gambar 4, gambar 5, gambar 6, dan gambar 7.





Gambar 2. Tab Menu Utama

Gambar 2 berisi tab menu utama atau halaman utama berisikan profil pengembang, capaian pembelajaran & tujuan pembelajaran, materi pembahasan, e-komik bersuara, dan latihan soal dari produk WESALJU (Website Salat Jumat). Dimana pada bagian ini juga terdapat tata cara menggunakan WESALJU (Website Salat Jumat).



Gambar 3. Profil Pengembang

Gambar 3 merupakan penjelasan biodata tim pengembang dari produk WESALJU (Website Salat Jumat) yang berisi nama dosen pengampu, NIP dosen pengampu, nama mahasiswa, NIM, kelas, semester, jurusan, instansi, dan nomor kontak.



Gambar 4. Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran

Gambar 4 merupakan isi dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diambil dan disesuaikan dengan materi pada fase B Kelas empat.



Gambar 5. Materi Pembahasan

Gambar 5 merupakan pokok pembahasan materi salat jum'at yang berisi pengertian & hukum salat Jumat, syarat wajib salat Jumat, syarat sah salat Jumat, rukun salat Jumat, sunah salat Jumat, syarat -yarat khotbah Jumat, rukun khotbah Jumat, dan sunah khotbah Jumat.



Gambar 6. E-Komik Bersuara

Gambar 6 merupakan e-komik bersuara yang menceritakan tentang tiga orang anak yang berteman dimana dua anak perempuan mengingatkan temannya yang laki-laki untuk salat Jumat. Untuk membuka e-komik bersuara ini terdapat hyperlink yang akan mengarahkan pada halaman e-komik dan kemudian klik tombol button agar dapat mendengarkan suara.



Gambar 7. Latihan Soal

Gambar 7 merupakan latihan soal bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk WESALJU (Website Salat Jumat).

Google sites mewadahi bagi para individu yang tertarik membuat situs website mudah dan praktis tanpa harus memiliki keahlian pemrograman/coding. (Harsanto, 2017) menyatakan bahwa bagi pengguna baru (awam) Google Sites ini sangat mudah dikelola serta digunakan karena menu dan fitur-fitur yang dimiliki mudah dimengerti dan familiar. Setelah selesai tahap pengembangan produk media, perlu adanya uji coba produk yang diserahkan pada ahli materi dan ahli desain. Menurut (Peprizal & Syah, 2020) validasi dilakukan pada ahlinya karena berpengalaman untuk memberikan saran dan penilaian untuk meningkatkan kualitas terhadap media video yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk menguji sejauh

mana relevansi produk dengan kebutuhan dan keadaan dari objek penelitian. Sehingga terciptanya keselarasan antara produk media dan objek yang diteliti. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor Didapat	Total Skor	Persentase	Kategori
Validator Media	370	400	92,5%	Sangat Valid
Validator Materi	385	400	96,25%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2, dapat diperoleh informasi bahwa produk WESALJU (Website Salat Jumat) hasil penilaian dari validator media memperoleh skor 370 dari total skor 400 dengan persentase sebesar 92,5% dan berkategori sangat valid. Kemudian hasil penilaian dari validator materi produk WESALJU (Website Salat Jumat) memperoleh skor 385 dari total skor 400 dengan persentase sebesar 96,25% dan berkategori sangat valid. Dengan demikian profuk WESALJU (Website Salat Jumat) siap diuji coba.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan uji coba oleh validator media dan validator materi adalah implementasi atau uji coba pada peserta didik kelas 4 SD. Peneliti menguji coba produk website SALJU ini di SDN Gudangkopi 1, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Waktu pelaksanaan uji coba produk ini dilaksanakan pada Kamis, 13 Maret 2025. Kami meneliti kelas 4 SDN Gudangkopi 1 dengan jumlah 19 orang. Peneliti melakukan uji coba produk dengan membagikan angket kepada siswa diakhir percobaan sebagai penilaian kecocokan produk apabila digunakan untuk materi salat Jumat di SD kelas 4. Hasil angket siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Siswa

Skor Didapat	Total Skor	Persentase	Kategori
348,67	400	87,16%	Sangat Valid

Berdsarkan tabel 3, dapat diperoleh informasi hasil angket siswa dari produk WESALJU (Website Salat Jumat) memperoleh skor 348,67 dari total skor 400 dengan persentase sebesar 87,16% dan berkategori sangat valid. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa produk WESALJU (Website Salat Jumat) sangat cocok untuk digunakan pada materi salat Jumat kelas 4 SD.

Selanjutnya, tahap terakhir dari penelitian ini adalah evaluasi guna memperbaiki produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. (Salsabila & Aslam, 2022) mengemukakan bahwa pada tahap ini dilakukan perbaikan-perbaikan terakhir untuk menyempurnakan kekurangan agar menghindari adanya kendala untuk kedepannya ketika



media Google Sites ini akan digunakan didalam proses belajar mengajar. Evaluasi dari para validator diantaranya berikut ini: Pertama, produk belum memiliki audio lantunan ayat Al - Qur'an pada bagian komik untuk memudahkan siswa dalam memahami bacaan. Kedua, terdapat tombol yang tidak berfungsi sehingga menyebabkan kesulitan akses. Ketiga, pada komik belum diberi nomor halaman dan terdapat teks yang tidak terbaca karena bentrok dengan latar komik. Keempat, beberapa soal pada menu latihan harus diakhiri dengan tanda tanya bukan titik - titik karena merupakan kalimat tanya. Dengan memperhatikan masukan dari para validator, tentunya peneliti akan memperbaiki produk sebagai bentuk tindak lanjut yang menjadi tanggung jawab peneliti agar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pembaca.

SIMPULAN

Bersadarkan penelitian ini, pengembangan WESALJU dengan berbasis Google Sites terbukti dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai pentingnya salat Jumat. Dengan menerapkan model ADDIE, website ini dirancang secara interaktif melalui banyak fitur seperti materi pembelajaran, latihan soal, dan E-Komik yang menarik minat siswa. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa website SALJU ini sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan presentase penilaian sebesar 87,16%, yang mana respon positif ini menunjukkan efektivitas media pembelajaran ini dalam pemahaman siswa..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 IN 1 PEMROGRAMAN WEB UNTUK PEMULA*. PT Elex Media Komputindo.
- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- 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>
- Harsanto, B. (2017). *INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL* (S. Sonjaya, Ed.). UNPAD PRESS.
- Nisrina, D., Lathifah, N., & Damayanti, A. I. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(3), 144–150. <https://doi.org/10.53696/30474329>



- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 455–467.
- Prayudi, A., Ayu Anggriani, A., Yapis Dompui, S., & Teknologi Informasi, P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 01(01).
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2017). *PENGEMBANGAN TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI MENYELESAIKAN MASALAH*.
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), 111–125. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>
- 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>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9. <https://forms.gle/1Q95Vm9t21TRrjFb6>.
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media Google Site dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2), 78–87. <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13797>
- Subnarulloh, Sugiharti, R. E., & Rikmasari, R. (2024). *WEBSITE GOOGLE SITES SEBAGAI PERANGKAT PEMBELAJARAN BAGI GURU*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7, 80–85.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/01205>