

Penggunaan Website JADALEH (Jadi Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI pada Siswa IV SD

Syekhan Nuh Fathurrokhman¹, Endah Dwi Rosanti², Rini Marlina³,
Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: syekhan.nuh@upi.edu¹, endahdwi@upi.edu², rinimarlina@upi.edu³,
aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji dampak yang timbul pada siswa setelah menggunakan Website JADALEH sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar. Studi penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode penelitian D&D. Sasaran penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV. Subjek penelitian ini adalah guru PAI dan siswa kelas IV. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Website JADALEH (Jadi Anak Sholeh) dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil responden yang dirangkum menjadi 4 aspek yaitu kualitas produk, konten produk, penggunaan bahasa, desain dan isi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media website sebagai media pembelajaran. Keuntungan lain yang dapat dinikmati oleh siswa dalam memanfaatkan Website JADALEH diantaranya yaitu dapat diakses kapan dan dimana saja, penggunaan gawai menjadi lebih bermakna, serta lebih mudah dalam memahami materi karena dalam website ini disajikan lagu dan kuis yang sesuai dengan materi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Website, Minat Belajar

Abstract

The purpose of this research is to examine the impact that arises on students after using the JADALEH Website as a medium for learning PAI in elementary schools. This research study is qualitative in nature using the D&D research method. The target of this research is grade IV elementary school students. The subjects of this study were PAI teachers and fourth grade students. From this study it can be concluded that the JADALEH Website (Becoming a Sholeh Child) is considered good and in accordance with student learning needs. This is evident from the results of the respondents which were summarized into 4 aspects, namely product quality, product content, use of language, design and product content. The results showed that there was an increase in students' interest in learning after using the website media as a learning medium. Other advantages that can be enjoyed by students in utilizing the JADALEH Website include that it can be accessed anytime and anywhere, the use of devices becomes more meaningful, and it is easier to understand material because this website presents songs and quizzes that are appropriate to the material.

Keywords: Learning Media, Websites, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai pendidikan dalam suatu pembelajaran tentunya perlu adanya media pembelajaran yang mampu memotivasi belajar siswa. Dalam (Aisyah, 2022) media diartikan sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya website adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi

informasi dalam bentuk teks, gambar, Vidio, dan audio yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Di dalam pendidikan tentunya membutuhkan berbagai sarana dan prasarana yang mampu menunjang proses pembelajaran siswa. Pendidikan merupakan suatu tahap dimana seseorang mulai belajar dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Pendidikan juga merupakan suatu tahap demi tahap yang nantinya akan menjadi bekal hidup yang memiliki kewajiban bagi seorang anak yang bertujuan membuat anak memiliki banyak pengetahuan akan pendidikan. Dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan berbagai ilmu yang nantinya membuat mereka menjadi orang yang berguna dan menjadikan seseorang itu memiliki etika maupun moral yang baik. Dengan pendidikan juga seseorang akan mendapatkan berbagai ilmu yang dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain ketika seseorang itu bisa mengamalkannya terhadap orang lain. Di dalam pendidikan juga tentunya bukan hanya dibekali oleh sekumpulan materi, tetapi dalam dunia pendidikan seseorang akan dituntut untuk berperilaku baik kepada orang yang lebih tua ataupun orang yang lebih muda dibandingkan dirinya. Oleh karena itu pendidikan sangat berperan penting bagi seorang anak yang nantinya akan meneruskan perjuangan-perjuangan para tokoh dan pendidikan juga bisa menjamin kesuksesan di masa yang akan datang. Tak bisa dipungkiri di dalam dunia pendidikan tentunya banyak sekali permasalahan yang terjadi, diantaranya permasalahan mengenai etika, moral dan akhlak.

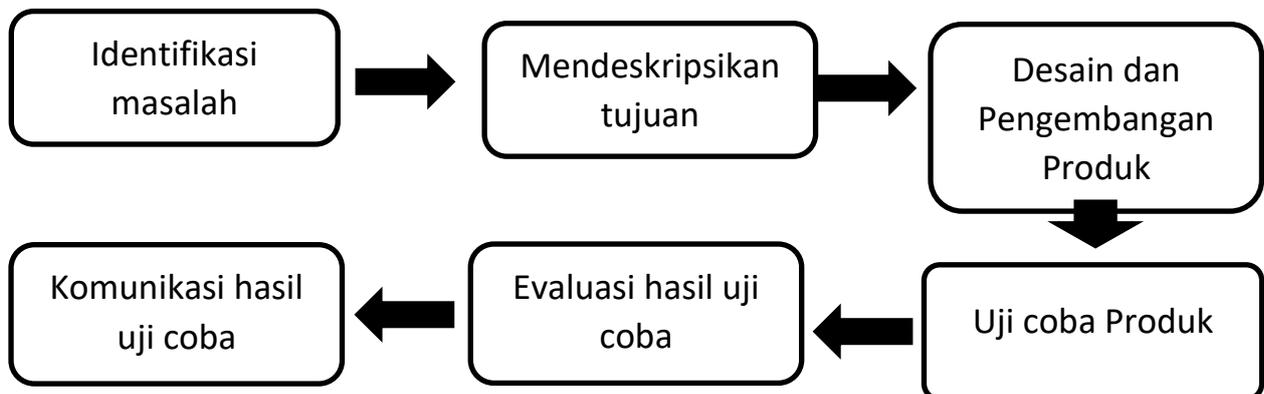
Permasalahan di sekolah bisa dilihat dari seorang anak yang tidak patuh dan taat kepada gurunya. Pada dasarnya guru merupakan orang tua kedua di sekolah yang berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Tanpa seorang guru kita tidak akan bisa mengerti ketika kita dihadapi oleh berbagai materi yang sudah ada dalam buku. Dengan adanya guru proses pembelajaran bisa dilakukan dengan baik karena guru akan memberikan kita pemahaman akan suatu pembelajaran. Contoh kecil taat dan patuh kepada guru yaitu ketika guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kita sebisa mungkin harus mengerjakannya. Karena pada dasarnya pekerjaan rumah (PR) itu diberikan supaya guru mengetahui sejauh mana anak memahami pelajaran yang sudah dipelajarinya. Bukan hanya di Sekolah, melainkan di rumah pun sebagian dari mereka berperilaku tidak baik kepada orang tuanya. Kita sebagai anak seharusnya berperilaku patuh dan hormat kepada orang tua. Orang tua merupakan orang yang telah memberikan kasih sayang penuh terhadap anaknya dan rela melakukan apa saja demi kebahagiaan anaknya sendiri. Orang tua juga memiliki kewajiban penuh terhadap anaknya. Tanpa adanya orang tua kita tidak akan pernah ada di dunia ini. Oleh karena itu sepatutnya kita harus berperilaku baik entah itu dalam beretika, bermoral maupun berakhlak. Contoh kecil taat dan patuh kepada orang tua yaitu ketika hendak berangkat ke Sekolah sebaiknya kita mencium tangannya dan mengucapkan salam. Banyak sekali anak-anak yang terpengaruh oleh lingkungan sekitar sehingga menimbulkan ketidak baikan anak mengenai beretika ataupun bermoral. Jika dilihat dari beberapa faktor ternyata banyak sekali faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, diantaranya kurangnya pengawasan orang tua terhadap proses perkembangan anak, sehingga anak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bukan hanya dari lingkungan saja melainkan anak itu melihat konten-konten tidak baik di handphone ataupun di televisi dan yang lain sebagainya sehingga membuat dirinya merasa bahwa mereka juga bisa melakukannya. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut kelompok kami membuat sebuah produk, dimana produk kami bernama JADALEH (Jadi Anak Sholeh).

Produk ini berupa website dimana nantinya bisa digunakan oleh guru maupun siswa di kelas 4 SD. Di dalam produk kami ini menyediakan sebuah materi mengenai etika, moral/akhlak dan di dalamnya terdapat sebuah dalil-dalil baik dari Al-Qur'an maupun dari hadits yang shahih untuk menunjang kesesuaian materi yang akan dibahas. Kemudian di dalam website kami ini juga menyediakan sebuah kuis dimana kuis ini nantinya bertujuan untuk menilai sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi yang dibahas. Selain kuis di dalam website kami juga menyediakan sebuah lagu yang didalamnya berisi beberapa materi yang bertujuan supaya siswa mudah menghafal materi. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui dampak penerapan yang terjadi ketika produk ini diuji cobakan terhadap salah satu Sekolah Dasar kelas 4. Penelitian ini sangat penting dilakukan, karena penelitian ini akan

dijadikan salah satu inovasi baru berbentuk website. Dengan demikian, diharapkan materi dan berbagai jenis yang ada di dalam website ini mudah dimengerti.

METODE

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) atau lebih dikenal desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein (2017) dalam (Francisca et al., 2022) mengemukakan bahwa model penelitian D&D dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang sistematis dalam hal desain pengembangan maupun evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam pembuatan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian model D&D di dalamnya mencakup kegiatan membuat desain, melakukan pengembangan dan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan dengan maksud untuk memutuskan dasar empiris dalam kegiatan mengembangkan produk. (Abdurrochim et al., 2022) Sama halnya dengan model penelitian lain, penelitian model D&D memiliki prosedur atau langkah-langkah sistematis yang harus diikuti dari awal hingga akhir penelitian. Pada model D&D ini, para ahli memiliki berbagai variasi prosedur. Dalam penelitian ini kami mengambil pendapat menurut Peffers, ada enam prosedur yang perlu dilakukan dalam model D&D, yakni 1) mengidentifikasi masalah, 2) deskripsi tujuan, 3) desain dan mengembangkan produk, 4) uji coba produk, 5) mengevaluasi hasil uji coba, 6) mengkomunikasikan hasil uji coba.



Gambar 1. Prosedur Penelitian D&D

Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Masalah yang ditemui adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena guru lebih memilih untuk menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Mendeskripsikan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar siswa serta terciptanya siswa-siswa sholeh yang berakhlak mulia. Selain itu juga, dibuatkannya website ini bertujuan untuk membantu para pendidik dalam membuat media pembelajaran yang interaktif berbasis digital sehingga dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional namun bisa dengan media pembelajaran berbasis digital.

Desain dan Pengembangan Produk

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan desain produk berupa website yang di dalamnya berisi materi, lagu dan kuis. Adapun materi yang dimuat dalam website ini disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV pada kurikulum 2013 yaitu mengenai patuh dan hormat kepada orang tua dan guru.

Uji Coba Produk

Pada tahap ini, website JADALEH diujicobakan kepada guru dan siswa sekolah dasar kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah sosialisasi tentang urgensi website JADALEH serta tata cara mengoperasikannya. Pada tahap awal dilakukan metode demonstrasi, kemudian siswa melakukan urutan kegiatan sesuai dengan yang diarahkan sebagai latihan agar dapat secara mandiri melakukannya di luar sekolah.

Evaluasi Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba website JADALEH kepada siswa, tahap selanjutnya yaitu mengevaluasi efektivitas produk. Evaluasi dilakukan dengan cara membagikan angket secara online untuk menggali informasi tentang kebermanfaatan dan kelayakan produk.

Komunikasi Hasil Uji Coba

Tahap selanjutnya data dari responden diolah, dipilah, dan dianalisis sampai pada tahap menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian dilaporkan dalam bentuk artikel jurnal yang didalamnya memaparkan kondisi objektif di lapangan.

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yaitu SD Negeri Ciborelang 1 yang bertempat di Jalan Raya Timur, Ciborelang, Kecamatan Jatiwangi, Kabupaten Majalengka, Provinsi Jawa Barat dengan waktu pelaksanaan pada Rabu, 15 Maret 2023. Penelitian dilakukan dengan satu kali pertemuan sebagai uji coba sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek dari penelitian yang telah dilakukan adalah guru PAI dan siswa kelas IV sekolah dasar SD Negeri Ciborelang 1 dengan total 20 partisipan.

Dalam penelitian ini kami melakukan pengumpulan data dan pemerolehan data dengan wawancara, observasi, dan pemberian angket atau kuesioner kepada guru dan siswa. Hasil responden dari guru dan siswa ini dijadikan sebagai dasar pertimbangan terhadap keberhasilan produk yang kami buat sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar.

Teknik pengolahan dan analisis data yang kami gunakan adalah kualitatif. Data kualitatif merupakan jenis data berupa informasi dalam bentuk narasi yang dapat memberikan gambaran dan penjelasan tentang kondisi objektif di lapangan (Effendi & Reinita, 2020). Setelah melakukan pengimplementasian website pada siswa Sekolah Dasar dengan melakukan penayangan website sesuai dengan fitur yang ada, hal ini membantu peneliti dalam mengetahui antusias siswa terhadap media pembelajaran website. Selain itu, dengan adanya pengimplementasian website yang dilakukan motivasi siswa dalam belajar sangat baik dengan melihat pemahaman siswa dan daya ingat yang baik pada saat melakukan evaluasi melalui *google form*.

HASIL

Berikut merupakan hasil dari ujicoba produk website JADALEH (Jadi Anak Sholeh) yang telah diujicobakan kepada siswa kelas IV sd di SDN Ciborelang 1 pada tanggal 15 MARET tahun 2023. Hasil tersebut dibagi kedalam 2 poin yakni hasil dari validasi siswa dan hasil validasi dari guru mata pelajaran PAI kelas IV.

Tabel 1. Hasil Validasi Siswa

No	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
1	Kualitas Produk				✓
2	Konten Produk				✓
3	Penggunaan Bahasa				✓
4	Desain dan Isi Produk				✓
Jumlah		25			
Persentase		100%			

Tabel 2. Hasil Validasi Guru

No	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
1	Kualitas Produk				✓
2	Konten Produk				✓
3	Penggunaan Bahasa yang Disampaikan				✓
4	Keseuaian Materi dengan Produk				✓
Jumlah		25			
Persentase		100%			
Tingkat pencapaian		Sangat baik			

PEMBAHASAN

Definisi Produk yang Dikembangkan

Produk yang kami buat yakni berupa website pembelajaran yang berjudul JADALEH atau singkatan dari Jadi Anak Sholeh. Menurut Gregory dalam (Ani Nur Aeni, Nursyafitri, et al., 2022) menyebutkan bahwa web sebagai "himpunan halaman yang saling berhubungan serta file yang bersangkutan satu sama lain" Web terdiri dari halaman-halaman dan beranda, halaman awal atau beranda yang berisi kumpulan daftar halaman lainnya disebut dengan homepage. Sedangkan menurut Hakim Lukmanul, website merupakan layanan online yang menyambungkan antar file baik di satu tempat maupun secara jarak jauh. Dari pengertian website yang telah disebutkan menjadi sebuah alasan kami membuat media pembelajaran website untuk digunakan di sekolah dasar. Selain bisa diakses kapanpun, website juga banyak mengandung informasi penting yang bisa didapat oleh pengguna/pembaca.

Kesesuaian Produk dengan Materi

Dalam proses pembelajaran sebuah media pembelajaran sangat sekali dibutuhkan oleh pendidik baik media pembelajaran konvensional maupun digital. Fungsinya media pembelajaran dalam proses pembelajaran ini yakni untuk mempermudah siswa memahami materi dan selain itu juga untuk menarik minat dan semangat siswa dalam belajar. Dalam (Francisca et al., 2022) definisi media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso, mengartikan media pembelajaran sebagai semua hal yang berkaitan dan dipergunakan untuk menyampaikan baik itu suatu pesan atau informasi yang berguna untuk merangsang baik itu pikiran, perasaan perhatian atau kemauan dari seseorang sehingga itu akan mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran tanpa paksaan, yang memiliki tujuan dan terkendali. Sedangkan dalam (Utami, 2019) disebutkan bahwa media pembelajaran merupakan Segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dalam website ini kami mengambil materi mengenai "Anak Salih" dengan sub temanya yaitu hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Materi ini merupakan materi yang lumayan sulit ketika diajarkan kepada siswa. Mengapa demikian, karena materi ini merupakan materi yang sangat menentukan sekali perilaku siswa kedepannya, materi ini juga selain dapat disampaikan melalui media pembelajaran digital dapat digunakan dengan media pembelajaran konvensional juga, karena materi ini bersifat satu arah yakni dengan metode ceramah atau teacher centered. Dengan demikian, perkembangan kurikulum yang terus berubah-ubah menjadikan pendidik harus berinovasi untuk membuat media pembelajaran interaktif baik digital maupun konvensional agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan Bahasa dan Pemilihan Sumber Ajar dalam Produk

Dalam media pembelajaran penggunaan bahasa ini sangat haru diperhatikan sekali dalam penggunaannya. Menurut pendapat Pane, A & Dasopang, M,D dalam (Wati & Yunisrul, 2020), dapat dijelaskan bahwa materi pembelajaran sebagai seorang tenaga pendidik atau

pengembang kurikulum sebaiknya dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa jangan menggunakan bahasa yang yang tidak sesuai dengan perkembangan bahkan jiwa siswa karena siswa akan mengalami kegagalan dalam menerima materi pembelajaran, begitu juga guru. Gunakanlah bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa serta pikirkanlah sejauh mana bahan-bahan yang topiknya tertera dan berhubungan dengan kebutuhan siswa pada usia tertentu dan dalam lingkungan tertentu pula agar materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu juga karakteristik dari sumber yang akan disampaikan harus dipikirkan terlebih dahulu apakah akan sesuai dengan karakteristik siswa atau tidak. Menurut pendapat Hamalik dalam Rimba (2020) dalam (Wati & Yunisrul, 2020) dapat dijelaskan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai acuan/bahan untuk menunjang pengetahuan dan kemampuan siswa. Pemilihan sumber belajar ini harus sesuai dengan karakteristik siswa agar sumber belajar yang digunakan dapat menunjang kemampuan siswa dalam belajar secara optimal. Dengan demikian pemilihan bahasa dan juga sumber ajar yang baik dapat membuat produk/media pembelajaran yang disampaikan akan mencapai tujuan pembelajaran.

Pengaruh Produk Terhadap Minat Belajar Siswa

Kesuksesan dalam penerapan produk JADALEH ini tidak dipungkiri karena adanya bantuan dari para siswa pada saat penerapannya di SDN Ciborelang 1 pada hari Rabu 15 Maret 2023. Dalam sebuah pembelajaran, perhatian siswa sangatlah penting karena tanpa adanya perhatian siswa dalam pembelajaran maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Perhatian menurut Slameto adalah “kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya”. Berkaitan dengan minat belajar siswa, perhatian siswa dalam pembelajaran sangatlah berpengaruh karena perhatian tersebut bisa disebabkan oleh minat belajar siswa tinggi ayng disebabkan oleh penyampaian materi dari guru tidak membuat siswa sangat bosan sehingga siswa sangat antusias dan sangat semangat saat pembelajaran dilakukan.

Minat belajar siswa ini dapat dipengaruhi dari 2 faktor, yakni faktor internal maupun eksternal. Menurut Reber, sebagaimana dikutip Muhibbin Syah (Syah, 1999, p. 137) dalam (Kartika et al., 2019), faktor internal tersebut meliputi, pertama, perhatian. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Peserta didik yang berminta terhadap suatu pelajaran maka ia akan mengalami perasaan ketertarikan untuk belajar. Ketiga, motivasi. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan tindakan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar yang akan mendorong peserta didik semangat untuk belajar. Keempat, pengetahuan. Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran maka ia akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar diri seperti: keluarga, guru, dan lingkungan. Minat pada aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan-pertanyaan sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya; Aspek afektif. Aspek psikomotor lebih mengorientasikan kepada proses tingkah laku atau pelaksana sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor.

Oleh karena itu, produk JADALEH ini dialokasikan kepada siswa dengan salah satu tujuannya yaitu untuk menambah rasa minat belajar siswa. Seperti yang tercantum dalam hasil respon siswa SDN Ciborelang 1, produk yang dibuat mendapatkan hal positif dan mendapatkan banyak komen positif. Berikut merupakan hasil validasi/respon dari siswa kelas IV di SDN Ciborelang 1 setelah menerima penjelasan mengenai materi “Anak Salih” hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Memudahkan Siswa Dalam Memahami Materi

Perkembangan zaman di dunia ini menyebabkan semua kegiatan menjadi serba digital begitupun dalam pembelajaran. Namun, rata-rata usia pendidik di Indonesia sudah berumur sehingga dalam proses pembelajaran masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional begitupun dengan media pembelajarannya. Hal itu membuat dalam proses pembelajarannya ini kurang berjalan dengan baik, meskipun pembelajaran konvensional ini baik namun dari perkembangan zaman seorang pendidik hendaknya dapat memutar otaknya untuk berinovasi dan beradaptasi agar pembelajaran yang dilakukan tidak selalu konvensional tapi menuju kearah digital. Banyak kasus bahwa pembelajaran dengan konvensional banyak membuat siswa bosan di kelas dikarenakan kurang interaktif dan juga selalu bertolak belakang dengan karakteristik siswa.

Karakteristik siswa pada zaman sekarang yang sangat berbeda jauh dengan karakteristik siswa zaman dulu menjadikan faktor utama pembelajaran konvensional sedikit kurang efektif pada karakteristik pada zaman sekarang. Kami mengembangkan produk sebuah website pendidikan yang bernama JADALEH (Jadi Anak Sholeh) dengan mengambil materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai "Anak Shalih" dengan subtema hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Dalam website ini membahas mengenai betapa pentingnya kita hormat dan patuh terhadap orang tua dan guru beserta dengan dalil yang shahih dan surat dalam Al-Quran menjadikan website ini sangat lengkap. Selain itu juga, dengan desain yang minimalis dan elegan menjadikan siswa sebagai pengguna website ini tidak bosan dalam melihat tampilannya. Setelah menguji coba produk di kelas IV SDN Ciborelang I kami melakukan evaluasi berupa quiz, dan dari hasil quiz tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata siswa kelas IV di SDN Ciborelang I sudah memahami materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Dengan adanya website JADALEH (Jadi Anak Sholeh) materi yang tadinya abstrak bisa menjadi lebih jelas, oleh karena itu materi mengenai hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dapat tersampaikan dengan baik.

Pengembangan Produk dalam Permasalahan Pembelajaran

Dengan adanya permasalahan mengenai pembelajaran yang kurang efektif ketika menggunakan metode pembelajaran secara konvensional, dengan perkembangan zaman sehingga menuntut para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan perpaduan antara konvensional dan digitalisasi. Maka dari itu, pengembangan produk website JADALEH (Jadi Anak Sholeh) ini diharapkan dapat berkesan positif pada para pengguna khususnya kepada siswa dari SDN Ciborelang 1 yang merupakan target utama dalam uji coba produk ini yang telah diujicobakan dan mendapatkan banyak hal positif. Selain itu juga, pengembangan website ini tidak hanya untuk siswa tetapi untuk pendidik juga. Dengan adanya produk ini diharapkan para pendidik menjadi lebih berinovasi dalam membuat media pembelajaran berbasis digital demi tercapainya tujuan pembelajaran dan juga semoga dengan pengembangan produk website JADALEH (Jadi Anak Sholeh) ini dapat benar-benar menarik minat belajar siswa semakin tinggi dan dapat membantu para tenaga pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan penggunaan yang sangat mudah, efektif dan efisien.

Desain Produk Webiste JADALEH (Jadi Anak Sholeh)

Desain yang dibuat dalam produk website ini mengambil tema islami seperti halnya dengan apa yang akan dibawakan dalam produknya. Produk Website JADALEH ini berisikan bebrapa komponen penting seperti fitur KI dan KD, Materi, Lagu, dan juga Kuis yang dimana disesuaikan dengan kebutuhan anak SD kelas IV. Seperti halnya dalam kutipan (Ani Nur Aeni, Aulia, et al., 2022) disebutkan dua komponen mendasar pengembangan media dakwah ini adalah desain audio dan desain visual. Seperti halnya didalam produk yang dibuat ini memasukkan dua komponen yakni komponen audio dan juga visual yang dimana para siswa nantinya dapat bernyanyi dengan cara mengklik pada bagian lagu yang sudah berisikan sebuah lagu mengenai anak sholeh. Dan dalam visualnya yakni dengan membuat desain yang dimana kontras warnanya tidak saling bertabrakan sehingga saat penggunaan website ini para

siswa tidak mengalami hal-hal yang tidak baik serta dapat mengurangi hambatan pada saat digunakan. Selain itu juga, desain ini merupakan desain yang sangat cocok dengan karakteristik siswa sd dikarenakan dengan desain yang tidak terlalu banyak komponen-komponen membuat website ini nyaman dan sangat baik ketika digunakan.



Gambar 1. Tampilan Utama Produk Website JADALEH (Jadi Anak Sholeh)

SIMPULAN

Media pembelajaran berupa website bernama JADALEH yang diuji cobakan kepada siswa kelas IV di SDN Ciborelang 1, didapatkan sebuah kesimpulan dimana hasil uji coba keseluruhan sebesar 100%. Media website JADALEH dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mampu menarik perhatian siswa. Melalui website JADALEH ini ternyata rata-rata kelas IV di SDN Ciborelang 1 sudah memahami materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Kemudian adapun saran yang tertuju pada guru, sebelum menggunakan website JADALEH ini pada saat proses pembelajaran sebaiknya guru harus menguasai terlebih dahulu bagaimana cara penggunaan media website ini dan menyuruh siswa untuk membawa handphone.

DAFTAR PUSTAKA

- 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, Pratidina, S. K., Rahmah, A. A., & ... (2022). Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Al Yasini: Jurnal ...*, 07(36), 58–84. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/view/4601%0Ahttp://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/download/4601/3288>
- Aeni, Ani Nur, 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, Ani Nur, 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, Ani Nur, Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal At-Tsiqah*, 7(1), 1–17.
- Aisyah, S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Tadiban: Journal of Islamic Education*, 2(2), 9–29.
- 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>

- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Utami, A. (2019). Bab li Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran - Repo Unpas. *Repository.Unpas.Ac.Id*, 10–44. [http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB%20II.pdf)
- Wahidin, U. (2017). Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197. <https://doi.org/10.30868/ei.v4i07.63>
- Wati, M., & Yunisrul, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. ... *Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2015), 3132–3144. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10542>