

PENGEMBANGAN *WEBSITE* “SAMAWA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAKWAH NABI MUHAMMAD SAW DI SD KELAS 3

<https://doi.org/10.38214/jurnalbinaummatstidnatsir.v8i1.335>

Submitted: 02-04-2025

Reviewed: 15-05-2025

Published: 04-06-2025

Nelsa Nur Helgia

nelsanurhelgia@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia - Indonesia

Meri Sulistia

merisulistia@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia - Indonesia

Fitria Maulani

fitriamaulani24@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia - Indonesia

Ani Nur Aeni

aninuraeni@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia - Indonesia

ABSTRACT

Currently, the development of digital technology demands innovation in everything, including in the world of education. Technology also demands innovation in the delivery of Islamic Religious Education materials, especially for Elementary School (SD) students. This study aims to develop the SAMAWA website (History of the Beginning of the Prophet Muhammad SAW's Preaching) as an interactive website-based learning media that contains video features of material about the early journey of the Prophet Muhammad's preaching in secret to preaching openly. This website is also equipped with educational games to increase student interest and understanding. The method used by the researcher is the D&D method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study combines quantitative and qualitative approaches. Quantitative data were obtained through questionnaires filled out by students after they used the website, while qualitative data were obtained through interviews and observations during the website trial. The results of the trial showed that this media was effective in attracting students' attention and facilitating understanding of the material through a combination of animated videos and interactive quizzes. The implications of this study encourage the use of digital technology in Islamic Religious Education (PAI) learning that is more creative and adaptive.

Keywords : *preaching, digital media, history of the prophet Muhammad SAW, educational website.*

ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi digital menuntut inovasi dalam segala hal termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi juga menuntut inovasi dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *situs web* SAMAWA (Sejarah Awal Mula Nabi Muhammad SAW Berdakwah) sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang di dalamnya terdapat fitur video materi mengenai perjalanan awal mula dakwah nabi Muhammad secara sembunyi-sembunyi hingga dakwah secara terang-terangan. *Website* juga dilengkapi dengan *game* edukasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Metode yang digunakan peneliti adalah metode D&D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa setelah mereka menggunakan *website*, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi selama uji coba *website*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi melalui kombinasi video animasi dan kuis interaktif. Implikasi penelitian ini mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih kreatif dan adaptif.

Kata kunci : dakwah, media digital, sejarah nabi Muhammad SAW, *website* edukasi.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aeni, Djuanda, dkk. (2022), pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari perkembangan digital, yang mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang memiliki manfaat besar dalam pendidikan adalah *website*. *Website* merupakan media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman *web* yang saling terhubung melalui tautan dalam teks atau gambar (Efendi, 2017). *Website* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Aeni, Juneli, dkk. (2022) juga menegaskan bahwa perkembangan teknologi dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam guna membantu siswa membangun minat dan bakat mereka dalam belajar. Siswa akan merasa lebih nyaman jika dididik sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga teknologi hadir sebagai solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sejak usia dini. Salah satu materi yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) adalah sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW. Pembelajaran sejarah ini bertujuan agar siswa memahami bagaimana Rasulullah SAW menyebarkan ajaran Islam dengan penuh hikmah, keteladanan, dan perjuangan. Pembelajaran sejarah Islam yang menyoroti nilai-nilai kesabaran, ketekunan, dan keteguhan hati Nabi Muhammad SAW sangat mempengaruhi pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai tersebut dapat menanamkan sifat religius, kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kemandirian, kepedulian sosial, serta semangat kerja keras dalam diri siswa (Rusydi, 2021). Oleh karena itu, pengintegrasian materi sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW ke dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang Sekolah Dasar tidak hanya menambah wawasan keilmuan, tetapi juga turut mendidik siswa agar memiliki kepribadian yang mulia dan mencerminkan karakter Islami.

Namun, metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dianggap kurang menarik bagi siswa kelas 3 SD. Jika dilihat dari pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan buku konvensional dianggap kurang relevan dengan tuntutan zaman karena tidak menawarkan kemudahan dan fleksibilitas dalam penggunaannya (Aeni, Erlina, dkk., 2022). Anak-anak pada usia ini juga cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis visual dan interaktif dibandingkan dengan metode membaca teks yang bersifat statis. Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar, dapat menyebabkan pemahaman yang kurang serta menurunkan minat mereka dalam mempelajari sejarah Islam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dalam penyampaian materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan data yang ditemukan, faktanya masih banyak pendidik khususnya guru PAI yang belum pernah menggunakan *website* sebagai media pembelajaran (Nurhayati dkk., 2023). Sebagai respon terhadap tantangan ini, pengembangan *website* SAMAWA (Sejarah Awal Mula Nabi Muhammad SAW Berdakwah) diusulkan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran sejarah Islam bagi siswa kelas 3 SD. *Website* ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga menghadirkan fitur menarik seperti video animasi, *game* edukasi untuk individu & kelompok, serta berbagai fitur lainnya yang dikemas secara menarik dan mudah diakses. Dengan adanya *website* ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dalam mempelajari sejarah mengenai awal mulanya dakwah Nabi Muhammad SAW, dan diharapkan guru mendapatkan alat bantu yang efektif dalam mengajarkan materi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis

efektivitas *website* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah awal mula dakwah Nabi Muhammad SAW serta mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan Islam, khususnya di jenjang sekolah dasar.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini memanfaatkan metode D&D atau *design and development*. Dalam Bahasa Indonesia biasa dikenal dengan metode desain dan pengembangan (Aeni, Aprilia, dkk., 2022). Metode ini bertujuan untuk mengembangkan produk atau media pembelajaran melalui proses yang sistematis dan terstruktur. Metode D&D adalah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan dasar empiris untuk penciptaan produk, alat pengajaran dan non-pengajaran, serta model yang diperbaiki.

Peneliti menggunakan metode D&D dengan pendekatan *mixed methods research* lalu dikolaborasikan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian D&D mencakup beberapa hal yaitu yang pertama mengidentifikasi masalah, kedua mendeskripsikan tujuan, ketiga desain dan pengembangan produk, keempat uji coba produk, kelima evaluasi hasil uji coba dan yang keenam komunikasi hasil uji coba (Aeni dkk., 2025). Kemudian model D&D memiliki dua kategori, yaitu yang pertama penelitian produk dan alat, dan yang kedua yaitu model penelitian.

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model yang paling sering digunakan dalam desain instruksional sebagai pedoman dalam menciptakan desain atau produk yang efektif (Yulia dkk., 2024). Menurut Inayah dkk. (2024) dalam (Suhartini & Yudiana, 2018) model ADDIE ini memiliki lima tahap kegiatan didalamnya, yang pertama tahap *Analyze*, kedua tahap *Design*, ketiga tahap *Development*, keempat tahap *Implementation*, dan terakhir tahap *Evaluation*.

Alat pengumpulan data yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan data yang ingin diperoleh dan jenis penelitiannya. Alat pengumpulan data memiliki pengertian sebagai alat yang dipakai oleh peneliti untuk memperoleh data (Aeni, Aprilia, dkk., 2022). Adapun alat pengumpul data yang digunakan adalah instrumen penilaian, wawancara dan angket. Selain itu, Teknik analisis data kualitatif terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, dan verifikasi data (Yulia dkk., 2024). Data dikumpulkan melalui pemberian angket kepada peserta didik, ahli media pembelajaran, dan ahli isi materi pelajaran. Analisis data validasi ahli dilakukan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran dan ahli isi materi pelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Kualifikasi Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Kategori Kelayakan Website SAMAWA

Tingkat Kecapaian	Kualifikasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak

61% - 80%

Layak

81% - 100%

Sangat Layak

Sasaran produk yang dikembangkan diperuntukkan bagi guru PAI dan siswa Sekolah Dasar kelas 3. Penelitian ini dilakukan kepada para siswa SD Negeri Panyingkiran III yang beralamatkan di Desa Situ, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, dengan siswa yang berjumlah 32 orang terdiri dari 12 orang perempuan dan 20 orang laki – laki. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 bulan Maret tahun 2025 dengan memilih siswa kelas 3 SD Negeri Panyingkiran III agar menyesuaikan dengan subjek yang diteliti yakni siswa kelas 3 pada Sekolah Dasar. Angket digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini agar mengetahui kelayakan pada produk. Angket yang digunakan akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengukur kelayakan media yang dirancang. Sementara itu untuk peserta didik juga akan diberikan angket yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan penilaian mereka terhadap *website* SAMAWA. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan dari media pembelajaran berupa *Website* SAMAWA (Sejarah Awal Mula Nabi Muhammad SAW Berdakwah) pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar mengenai Dakwah Nabi Muhammad SAW secara sembunyi – sembunyi dan secara terang – terangan. Berdasarkan pada metode penelitian yang telah dijabarkan, tahap awal pengembangan media ini dimulai dengan beberapa tahapan diantaranya :

1) Identifikasi Masalah

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada siswa SD Negeri Panyingkiran III, terungkap bahwa mereka lebih menyukai metode pembelajaran yang menggunakan media visual. Sebagian besar siswa menyatakan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan video Visual. Visual yang interaktif akan membantu memfokuskan perhatian siswa sehingga informasi yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa dengan tepat (Khotimah dkk., 2019). Sementara pada saat wawancara kepada guru PAI di SD tersebut, terungkap bahwa memang benar siswa lebih menyukai metode pembelajaran Visual. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang konvensional saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dan preferensi siswa.

Untuk menjawab tantangan ini, kami akan mengembangkan *website* yang dilengkapi dengan konten-konten visual, seperti video pembelajaran dan *game* edukasi. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, terutama tentang dakwah, dapat meningkat secara signifikan. Hal ini juga dilakukan agar dapat memberikan fasilitas atau penunjang yang nantinya dapat memudahkan siswa dalam mengolah ilmu pengetahuan yang guru berikan. Sehingga, pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini cukup urgensi untuk dilakukan.

2) Mendeskripsikan Tujuan

Membahas mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, *website* SAMAWA (Sejarah awal mula dakwah nabi Muhammad SAW Berdakwah) digunakan sebagai media dalam pembelajaran PAI. Pembelajaran berbasis media ini juga dapat menyajikan aktivitas siswa yang lebih menarik dan dapat mengasah terjadinya proses pembelajaran (Amreta & Safa'ah, 2021). *Website* ini merupakan sebuah media pendukung kegiatan belajar yang dibuat untuk membantu siswa kelas 3 sekolah dasar dalam mempelajari materi kisah dakwah nabi Muhammad menurut perspektif Islam. Dimana, materi ini telah disesuaikan dengan CP dan TP mata pelajaran PAI yang tersedia pada kurikulum Merdeka. Materi yang disajikan antara lain (1) kisah awal mula nabi Muhammad SAW berdakwah secara

sembunyi-sembunyi dan (2) kisah dakwah nabi Muhammad SAW secara terang-terangan. Materi-materi tersebut dikemas dalam beberapa bentuk seperti, video animasi pembelajaran dan juga *game* edukasi. Hal ini dilakukan karena mempertimbangkan perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh para siswa. Sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran ini.

3) Desain dan Pengembangan

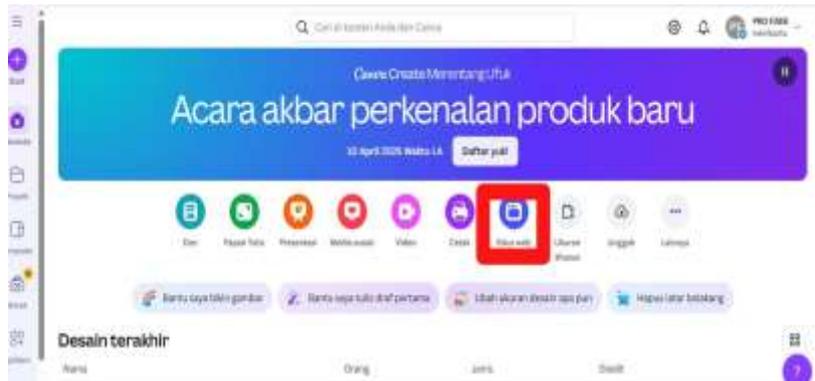
Tahapan desain dan pengembangan *website* SAMAWA dilakukan secara sistematis menggunakan *platform* Canva. *Platform* Canva dipilih karena memiliki kemudahan akses dan memiliki kelengkapan fitur desain visual. Tahapan pembuatan *website* di Canva dilakukan sebagai berikut:

Proses dimulai dengan menentukan berbagai elemen utama yang akan dimasukkan dalam *website*, misalnya seperti menu navigasi, halaman beranda, video animasi pembelajaran, serta tampilan-tampilan lainnya yang mendukung alur pembelajaran yang menarik dan interaktif. Elemen-elemen ini digunakan untuk menunjang pemahaman materi dakwah Nabi Muhammad SAW dengan cara yang menyenangkan bagi siswa kelas 3 SD.



Gambar 1. Tampilan Elemen di APK Canva

Langkah selanjutnya adalah memilih opsi "*Situs Web*" pada Canva, pada halaman ini digunakan untuk merancang sebuah halaman *website* dengan struktur yang dapat diakses secara online. Perancangan desain dimulai dari pembuatan halaman beranda yang dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan menu interaktif dan konten pendukung lainnya. Dalam proses ini, penggunaan warna, tipografi, serta tata letak visual harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa usia sekolah dasar.



Gambar 2. Tampilan Pilihan Desain

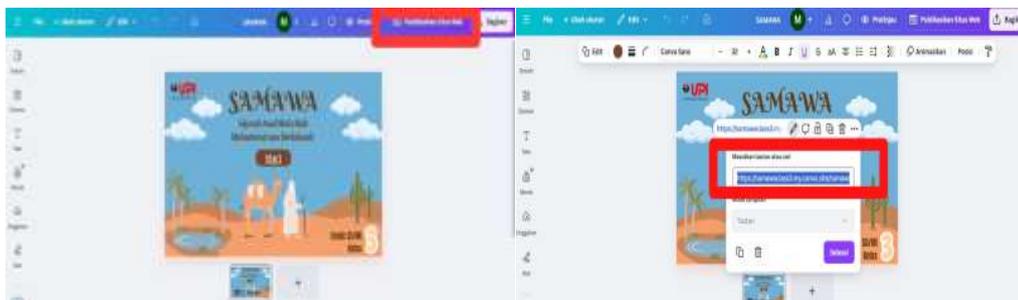


Gambar 3. Tampilan Rancangan Desain

Setiap halaman dirancang secara terpisah, lalu disalin dan disesuaikan sesuai dengan fungsi masing-masing. Misalnya, halaman utama difokuskan untuk menampilkan pengantar dan tombol "start", sedangkan halaman-halaman lainnya berisi video pembelajaran, permainan edukatif, refleksi, serta informasi tambahan.



Gambar 4. Tampilan Beranda Canva



Gambar 6. Tampilan Publikasi

Setelah desain setiap bagian selesai, dilakukan proses penyambungan tautan antarhalaman agar seluruh bagian dapat terhubung dan berfungsi sebagai satu kesatuan *website* yang utuh dan mudah dinavigasi.



Gambar 7. Tampilan Tautan antarhalaman

Website yang telah dirancang ini dapat di akses melalui *link* berikut : <https://samawaclass3.my.canva.site>. Proses pengembangan tidak hanya berfokus pada aspek tampilan, tetapi juga memastikan bahwa setiap fitur yang disediakan dapat berfungsi dengan baik, seperti tombol-tombol navigasi, video yang dapat diputar, dan *game* edukatif yang dapat dijalankan dengan lancar.



Gambar 8. Tampilan *website*

Gambar 8 memperlihatkan tampilan halaman awal atau beranda dari *website* SAMAWA. Terdapat tombol “*Start*” yang menjadi pintu awal menuju menu utama. Desain ini dibuat sederhana namun menarik agar siswa langsung tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut.



Gambar 9. Tampilan Menu *website*

Setelah menekan “Start”, pengguna diarahkan ke halaman menu utama yang terdiri dari beberapa pilihan, yaitu: Capaian Pembelajaran, Video Animasi, Game Edukasi, Refleksi, dan Informasi. Tampilan ini disusun dengan ikon dan warna yang menarik untuk memudahkan siswa dalam memilih fitur yang diinginkan.



Gambar 10. Tampilan Menu Capaian Pembelajaran

Halaman ini menyajikan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai setelah siswa menggunakan *website* ini. Informasi ini penting agar guru dan siswa memahami arah dari proses belajar yang difasilitasi oleh *website*.



Gambar 11. Tampilan Menu Menonton

Pada menu ini, siswa dapat menonton video animasi pembelajaran yang membahas kisah dakwah Nabi Muhammad SAW secara sembunyi-sembunyi hingga terang-terangan. Visualisasi ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan audio-visual.



Gambar 12. Tampilan Menu Bermain



Gambar 13. Tampilan Menu Bermain Sendiri



Gambar 14. Tampilan Menu Bermain Kelompok



Gambar 15. Tampilan Menu Bermain *Puzzle*

Gambar 12 hingga gambar 15 menampilkan *game* edukatif. Seluruh permainan dirancang agar siswa tetap belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan



Gambar 16. Tampilan Menu Refleksi

Halaman ini memuat pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk merenungkan kembali isi materi dan nilai-nilai yang dapat diambil dari kisah dakwah Nabi Muhammad SAW. Hal ini membantu siswa dalam memperkuat pemahaman dan membentuk karakter siswa.



Gambar 17. Tampilan Menu Informasi

Menu ini menyajikan informasi penting mengenai latar belakang pembuatan *website*, cara penggunaan, profil tim pengembang, serta sumber referensi materi pembelajaran. Halaman ini berguna sebagai penjelasan tambahan bagi guru maupun siswa.

Website diuji secara internal dengan melakukan uji coba kepada beberapa siswa kelas 3 SD untuk memastikan kemudahan dalam menggunakan dan efektivitas dalam pembelajaran. Setelah pengembangan selesai, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan *website* sebagai media pembelajaran.

4) Uji Coba Produk

Website SAMAWA (Sejarah Awal Mula Nabi Muhammad SAW Berdakwah) ini telah melalui tahap uji coba di SD Negeri Panyingkiran III. Sekitar 32 siswa dari kelas 3 SD tersebut berpartisipasi di dalam kegiatannya. Sehingga, setelah dilakukan uji coba, didapatkan hasil dari sampel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Angket Siswa

Pertanyaan	Jumlah Siswa Setuju	Jumlah Siswa Tidak Setuju	Hasil Persentase
Saya merasa video animasi yang ditonton menarik.	32	0	100%
Saya memahami isi video tentang dakwah Nabi Muhammad SAW.	30	2	94%
Penjelasan tentang dakwah sembunyi – sembunyi dan terang – terangan sangat jelas.	31	1	97%
Game edukasi yang dimainkan mudah dan menyenangkan.	32	0	100%
Saya ingin belajar lebih banyak tentang nabi Muhammad SAW setelah melihat <i>website</i> SAMAWA.	27	5	84%
Skor Rata – rata Persentase		95%	
Kategori		Sangat Layak	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *website* SAMAWA mendapatkan respons positif dari siswa. Rata-rata persentase penilaian siswa terhadap video animasi, pemahaman konten, kejelasan penjelasan, game edukasi, dan minat belajar mencapai skor tinggi (95%). Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, 32 siswa (100%) setuju bahwa video animasi dalam *website* SAMAWA memikat perhatian siswa, sehingga membuat mereka tertarik untuk mengikuti materi pembelajaran, sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Oktaviani dkk. (2022) mengemukakan bahwa video animasi mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Lalu 30 siswa menyatakan

setuju memahami isi video tentang dakwah Nabi Muhammad SAW, hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video animasi telah terstruktur dengan baik dan mudah dipahami. Selain itu, 31 siswa (97%) menilai penjelasan tentang dakwah sembunyi-sembunyi dan terang-terangan sangat jelas. *Game* edukasi yang dirancang dalam *website* SAMAWA juga dinilai mudah dan menyenangkan oleh 32 siswa (100%) yang menunjukkan bahwa elemen *game* dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi, seperti yang dikemukakan Aeni, Djuanda, dkk. (2022) dalam penelitiannya tentang pembelajaran berbasis *game*. Sebagian besar siswa (84%) ingin belajar lebih banyak tentang Nabi Muhammad SAW setelah melihat *website* SAMAWA, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *website* SAMAWA berhasil menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa terhadap materi sejarah awal mula Nabi Muhammad SAW berdakwah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *website* SAMAWA merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konten, dan motivasi belajar siswa.

Selain siswa, *website* SAMAWA ini juga akan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk. Guru PAI di sekolah tersebut berperan sebagai validator ahli materi. Sedangkan untuk validator ahli media dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang ahli di bidang media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas *website* SAMAWA. Para ahli akan mengevaluasi *website* SAMAWA berdasarkan instrumen validasi yang telah disiapkan. Setelah proses penilaian awal, mereka akan memberikan masukan dan saran perbaikan. Peneliti kemudian merevisi media pembelajaran sesuai dengan umpan balik yang diterima. Setelah revisi selesai, validator kembali menilai *website* SAMAWA menggunakan pedoman yang telah ditetapkan. Setelah itu, hasil penilaian dari validator dilanjutkan ke langkah menganalisis data dengan teknik skor rata-rata keseluruhan (Yulia dkk., 2024).

Tabel 3. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Nilai Persentase	Kategori
Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Ahli Media	100%	Sangat Layak

Penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *website* SAMAWA dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert dengan rentang skor maksimal 4 dan skor minimal 1. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validasi, kelayakan media pembelajaran berbasis *website* SAMAWA dalam materi Pembelajaran PAI untuk kelas 3 memperoleh rata-rata 94% dari ahli materi. Penilaian ini mempertimbangkan aspek kelayakan isi, bahasa, serta penyajian materi.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *website* SAMAWA "sangat layak" digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan aspek desain dan fungsionalitas. Poin utama yang dinilai adalah kesesuaian desain dengan karakteristik siswa, termasuk penggunaan warna, ukuran huruf, dan jenis font yang sesuai. Kejelasan dan daya tarik visual, termasuk gambar, komposisi warna, dan tata letak. Kualitas elemen multimedia, seperti kejernihan audio dan tampilan interaktif yang menarik. Kemudahan akses dan navigasi, di mana produk ini memiliki tombol yang berfungsi dengan baik, beragam menu interaktif, serta ramah anak.

Dampak positif desain terhadap motivasi siswa untuk belajar, berbuat baik, serta meningkatkan kesadaran sosial dan religius.

**Tabel 4. Hasil Kategori Kelayakan Produk
Oleh Ahli Materi dan Ahli Media**

Validator	Hasil
Ahli Materi	94%
Ahli Media	100%
Rata – rata	97%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4 di atas, bisa dilihat bahwa hasil presentase kelayakan produk oleh ahli materi adalah 94% dan oleh ahli media adalah 100%. Maka Rata-Rata persentase kelayakan produk yaitu 97%. Peneliti menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran *website* SAMAWA sangat layak untuk di gunakan sebagai media pembelajaran PAI di SD kelas 3.

5) Evaluasi Hasil Uji Coba

Berdasarkan hasil perolehan nilai di atas, hal yang harus kembali dikembangkan dalam produk ini antara lain *website* SAMAWA perlu diperkaya dengan konten yang lebih beragam serta fitur-fitur interaktif yang lebih menantang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sehingga, nantinya didapatkan hasil yang lebih baik lagi. Selain itu, kondisi internet dan perangkat keras yang akan digunakan untuk mengakses *website* ini harus dipastikan seoptima mungkin. Dikarenakan, pada saat uji coba berlangsung, hal tersebut menjadi sebuah penghambat. Namun, seperti yang kita tahu, media pembelajaran ini berbasis *website*, hal tersebut memungkinkan para peserta didik dapat mengakses kembali *website* ini di rumah sehingga produk ini memiliki nilai keberlanjutan.

6) Mengomunikasikan

Selain disusun dalam bentuk artikel ilmiah, materi ini juga akan disampaikan secara lisan melalui kegiatan presentasi berbentuk webinar yang dilaksanakan dalam ruang lingkup perkuliahan mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI). Penyampaian ini bertujuan untuk memperluas pemahaman mahasiswa serta menjadi sarana diskusi interaktif mengenai topik yang dibahas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual, khususnya video dan game edukasi, sangat disukai oleh siswa SD Negeri Panyingkiran III dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami materi PAI, khususnya tentang dakwah Nabi Muhammad SAW, ketika disajikan dalam format yang interaktif dan menarik. Pengembangan *website* SAMAWA yang berisi konten video animasi dan *game* edukatif telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa SD kelas 3, sesuai dengan kurikulum Merdeka. Selain itu, validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa *website* ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media pembelajaran terus dilakukan dengan melibatkan umpan balik dari siswa dan guru secara berkelanjutan. Hal ini penting untuk meningkatkan kualitas konten dan pengalaman pengguna. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi lain, seperti aplikasi *mobile*, untuk meningkatkan interaktivitas. Kendala yang dihadapi selama penelitian, seperti keterbatasan akses internet di sekolah, perlu menjadi perhatian, sehingga solusi yang tepat dapat diterapkan untuk memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartini, D. Y., & Sulistiani, R. (2022). Pengembangan Aplikasi “CERMIN” Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam Di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 89–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.7425>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Fazriyah, R. R., & Lazuardi, I. (2025). Pengembangan Aplikasi Android “SIWABARA” (Sifat Wajib Bagi Rasul) Menggunakan Metode D&D yang Diterapkan dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3593>
- 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>
- Amreta, M. Y., & Safa’ah, A. (2021). Pengaruh Media PAPINKA terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192>
- Efendi, T. F. (2017). PENGEMBANGAN WEBSITE SMK NEGERI 3 SUKOHARJO. Dalam *Seminar Nasional Sistem Informasi*.
- Inayah, N., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media E-Flipbook Materi Keragaman Sosial Budaya Terhadap Sikap Toleransi Peserta Didik Kelas IV. *ISLAMIKA*, 6(4), 1655–1665. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5287>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28.
- Nurhayati, E., Nuraeni, T., Adrian, K. B., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Website POLARAS (Politik ala Rasulullah) untuk Mengenalkan Keteladanan Politik Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 5(3), 781–792. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3318>
- Oktaviani, A. M., Mulyaningsih, I. N., Priatna, Y. Z., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah

- Dasar Melalui Zepenter. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 289–294. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.186>
- Rusydi, I. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Risalah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 7(1), 75–83. https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah
- Yulia, R., Isrok'atun, & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan KATARIAN Sebagai Media Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2303–2319. <https://doi.org/10.31949/jee.v>