

Pengembangan Penggunaan Website Menara Terhadap Pemahaman Mengenai Nabi dan Rasul di SD Babakan Hurip Kelas IV

¹. Bagas Adi Nugroho, ². Siti Nadila, ³. Syifa Rouffiani, ⁴. Ani Nur Aeni
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang
¹. bagasadinugroho03@upi.edu ². sinadnadila07@upi.edu ³. syifa.rouffiani8@upi.edu
⁴. aninuraeni@upi.edu

ABSTRACT

This research is a development of learning media in the form of a website "MENARA (Mengenal Nabi dan Rasul)" to enhance elementary school students' understanding of Nabi and Rasul. The research method employed is Design and Development (DND) along with the application of the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study involved teachers and 4th grade students from Babakan Hurip Elementary School in the Sumedang regency as research subjects. An interactive website titled "MENARA" was developed with content focusing on introducing Nabi and Rasul in Islam, tailored to the elementary school curriculum. The website was designed with an engaging design approach and is easy to comprehend for children. The research findings indicate that the use of the "MENARA" website significantly improves students' understanding of Nabi and Rasul. Both student and teacher responses show that the designed product can be categorized as excellent. These findings demonstrate that website development using the DND approach and the application of the ADDIE model is an effective method in enhancing students' understanding of religious material, particularly the introduction of Nabi and Rasul in Islam. The implications of this research provide support for internet technology-based learning approaches in the context of religious education in elementary schools.
Keywords: Learning Media, Prophets and Apostles, MenaraWebsite.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran berupa *website* "MENARA (Mengenal Nabi dan Rasul)" untuk meningkatkan pemahaman siswa SD mengenai Nabi dan Rasul. Metode penelitian yang digunakan adalah Design and Development (DND) serta menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa kelas 4 SD Babakan Hurip yang berada di kabupaten Sumedang sebagai subjek penelitian. Sebuah *website* interaktif dengan judul "MENARA" dikembangkan dengan konten yang berfokus pada pengenalan Nabi dan Rasul dalam Islam, disesuaikan dengan kurikulum sekolah dasar. *Website* ini dirancang dengan pendekatan desain yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *website* "MENARA" secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang nabi dan rasul. Adapun respon dari pengguna siswa maupun guru menunjukkan bahwa produk yang telah dirancang dapat dikategorikan sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan *website* dengan pendekatan DND dan penerapan model ADDIE adalah metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi agama, khususnya pengenalan nabi dan rasul dalam Islam. Implikasi penelitian ini memberikan dukungan bagi pendekatan

pembelajaran berbasis teknologi internet dalam konteks pendidikan agama di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Nabi dan Rasul, Website Menara

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Salah satu aspek utama dalam pendidikan agama adalah mengenal sejarah dan ajaran para Nabi dan Rasul. Pemahaman yang mendalam tentang Nabi dan Rasul dapat membantu siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur yang mereka bawa. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali kurang menarik bagi siswa, terutama di era digital seperti sekarang ini.

Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia. Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi walaupun sedang berjauhan. Berbagai perubahan terjadi dalam masyarakat baik itu di bidang pendidikan, budaya, maupun sosial (Aeni, Juneli, et al., 2022).

Saat ini, perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Banyak penelitian telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi mobile dan permainan edukatif, dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, masih terdapat sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengkaji media pembelajaran berbasis website yang fokus pada materi Nabi dan Rasul.

Masyarakat Indonesia mayoritas menganut agama Islam, akan tetapi masih banyak yang belum memahami lebih dalam mengenai agama Islam, oleh karena itu pengetahuan agama Islam sangat penting dan wajib di pelajari oleh setiap muslim yang perlu ditanamkan sejak dini (Aditya, 2019), kewajiban umat muslim adalah iman kepada Nabi dan Rasul-Rasul Allah SWT dengan cara mengetahui dan meyakini adanya Nabi dan Rasul-Rasul Allah SWT serta mencontoh akhlak baik yang dimiliki oleh para Nabi dan Rasul. Dalam ajaran Islam kita wajib mengetahui dan mengenal 25 Nabi dan Rasul yang

terdapat di dalam Al-Qur'an mulai dari Nabi Adam AS sampai dengan Nabi Muhammad SAW.

Sekolah sebagai salah satu instansi di bidang pendidikan hendaknya dapat memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai upaya menghadapi revolusi industri 4.0. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat diterapkan di sekolah adalah sistem pembelajaran yang berbasis elektronik, atau yang sering diistilahkan dengan E-Learning (Indrawan et al., 2019).

Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website yang dapat menyajikan materi tentang Nabi dan Rasul secara menarik dan interaktif. Website sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti aksesibilitas yang tinggi, fleksibilitas waktu belajar, dan kemampuan untuk menyajikan konten multimedia yang kaya. Untuk mengatasi hal ini, hadir sebuah inisiatif dari penulis membuat sebuah media Pembelajaran berupa *website* yang bernama "MENARA (Mengenal Nabi dan Rasul)" yang bertujuan dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari sejarah dan ajaran Nabi dan Rasul secara mandiri. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi tersebut, serta dapat meningkatkan pemahaman mereka secara lebih mendalam.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga dalam peningkatan kualitas pendidikan agama Islam. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mengisi kekosongan dalam literatur mengenai media pembelajaran berbasis website yang fokus pada materi Nabi dan Rasul.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau Desain dan Pengembangan. Adapun tujuan dari metode penelitian D&D adalah untuk mengembangkan atau menciptakan produk dan alat dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran serta menciptakan model baru ataupun meningkatkan model yang sudah ada sehingga dapat bermanfaat untuk peserta didik maupun pendidik.

Proses desain dan pengembangan dalam penelitian ini mengambil langkah dalam pengembangan model ADDIE yang dimana memuat lima langkah yaitu, *analyze, design, development, implementation, evaluation*.

1. Analisis (*Analysis*):

Langkah pertama dalam metode penelitian ini adalah analisis kebutuhan siswa SD dalam memahami materi tentang nabi dan rasul. Ini melibatkan penelitian literatur tentang kurikulum pendidikan agama Islam untuk SD, identifikasi kebutuhan siswa, dan pengumpulan data tentang preferensi pengguna terkait konten dan fitur website.

2. Perancangan (*Design*):

Setelah memahami kebutuhan siswa, langkah kedua adalah merancang struktur dan tata letak *website*. Ini termasuk penentuan topik, penyusunan konten, navigasi, dan desain visual yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

3. Pengembangan (*Development*):

Tahap ini melibatkan pembuatan konten *website* menggunakan teknologi web berupa *Google Site*. Selain itu, konten didesain menggunakan aplikasi canva untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman materi nabi dan rasul.

4. Implementasi (*Implementation*):

Setelah *website* selesai dikembangkan, tahap implementasi melibatkan peluncuran *website* dan pengenalan kepada siswa SD. Penggunaan *website* dalam lingkungan kelas atau sebagai alat bantu belajar di rumah diperkenalkan kepada siswa dan guru.

5. Evaluasi (*Evaluation*):

Langkah terakhir adalah evaluasi efektivitas *website* "Menara (Menenal Nabi dan Rasul)" berdasarkan tanggapan dan umpan balik dari siswa dan guru. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner untuk menilai

kepuasan pengguna, tingkat pemahaman materi, dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2024 di SDN Babakan Hurip. Subjek penelitian yang diuji coba terdiri dari 15 siswa fase B lebih tepatnya kelas 4 SDN Babakan Hurip. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak dari penggunaan *website* MENARA terhadap pemahaman dan pengetahuan anak mengenai pembelajaran mengenal nabi dan rasul. Data kemudian dikumpulkan dengan evaluasi latihan yang terdapat dalam website MENARA dan pengisian angket kepuasan oleh masing-masing siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian D&D (*Design and Development*) dengan model pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*). ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka Panjang, sistematis, serta menggunakan pendekatan system tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021). Tujuan utama dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *website* dengan nama MENARA (Mengenal Nabi dan Rasul) yang didalamnya membahas mengenai 25 Nabi dan Rasul yang wajib diketahui, sifat-sifat Rasul, serta Nabi Ulul Azmi. Website MENARA ini dapat dibuka melalui link berikut: <https://bit.ly/MediaPembelajaranMENARA>. Berikut hasil penelitian yang akan dijelaskan berdasarkan model pengembangan yang dipilih yakni model ADDIE.

1. *Analysis*

Analysis atau tahap analisis merupakan tahap yang dilakukan untuk menentukan kesesuaian produk yang akan dikembangkan dengan kebutuhan pengguna (Solihatini et al., 2021). Dalam tahap ini, hal yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas 4.

- b. Mengidentifikasi pengguna dengan menentukan karakteristik dan kebutuhan pengguna.
- c. Mengumpulkan dan menganalisis data melalui penelitian dan wawancara agar peneliti dapat memahami konteks serta permasalahan yang relevan.

2. *Design*

Design atau desain yaitu tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam merancang produk secara keseluruhan sekaligus rancangan kegiatan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran (Solihatini et al., 2021).

- a. Menetapkan tujuan pembelajaran.
- b. Merencanakan struktur dan urutan materi pembelajaran.
- c. Memilih metode, media, serta evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

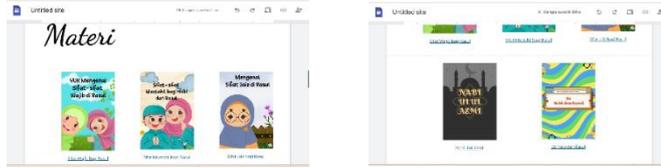
3. *Development*

Pada tahap *development* atau pengembangan ini peneliti merealisasikan kerangka yang telah disusun dalam tahap desain menjadi produk yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan (Solihatini et al., 2021). Berikut ini adalah hasil dari pengembangan desain menjadi produk

Tabel 1
Tampilan Website MENARA (Mengenal Nabi dan Rasul)

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan Awal.

2.



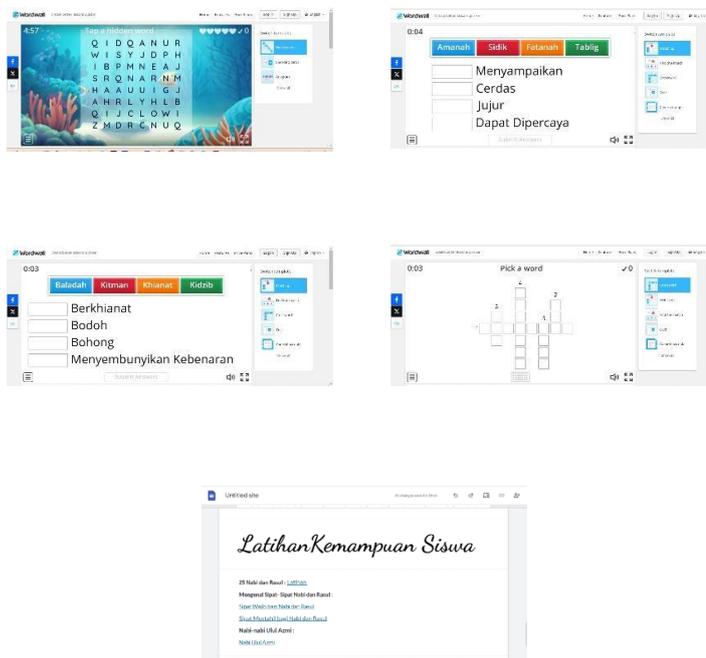
Materi

3.



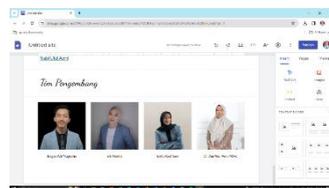
Podcast.

4.



Latihan

5.



Tim Pengembang.

Pada tahap pengembangan ini juga peneliti melakukan penilaian atau validasi kepada ahli. Sehingga bahan ajar berupa website yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli. Validasi ahli ini dilakukan kepada dua ahli, yaitu ibu Eva Amalia Latifah, S.Pd. sebagai ahli materi dan Ibu Dr. Ani Nuraeni M.Pd. sebagai

ahli produk dengan menggunakan angket terkait kelayakan produk dan kesesuaian materi didalamnya. Dari hasil validasi materi yang telah dilakukan oleh ahli, menghasilkan data sebagai berikut.¹

Tabel 2
Penilaian Ahli

No	Unsur Penilaian	Jumlah Peserta	Tanggapan				
			Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD	1	0	1	0	0	0
2.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan PAI	1	0	1	0	0	0
3.	Kejelasan materi	1	0	1	0	0	0
4.	Ketepatan urutan penyajian materi dalam media	1	0	1	0	0	0
5.	Keruntutan penyajian materi	1	0	1	0	0	0
6.	Kemenarikan penyajian materi	1	0	1	0	0	0
7.	Kesesuaian penyajian contoh	1	0	0	1	0	0
8.	Kebenaran, kejelasan dan kedalaman materi	1	0	0	1	0	0
9.	Keselarasan gambar, tulisan dan warna	1	0	1	0	0	0
10.	Letak gambar tidak mengganggu materi	1	1	0	0	0	0
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	1	0	1	0	0	0
12.	Ketepatan/kesantunan bahasa yang digunakan	1	0	1	0	0	0
13.	Kejelasan dalam memberikan informasi dalam penyajian materi	1	0	0	1	0	0
14.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	1	0	0	1	0	0
15.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa sekolah dasar	1	0	1	0	0	0
16.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1	0	1	0	0	0

¹ Wawancara dengan Eva Amalia Latifah, S.Pd. (35 tahun), SDN Babakan Hurip, Sumedang, Maret 2024

Keterangan :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Tidak Baik

Dari hasil validasi diatas dapat dihitung terdapat 1 aspek dengan kategori sangat baik, 11 aspek dengan kategori baik, dan 4 aspek dengan kategori cukup baik. Sehingga berdasarkan dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa validasi materi dari ahli dapat dikategorikan layak.

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga menambahkan saran untuk menambahkan pemaparan materi dan contoh dalam *website*. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli materi.

4. *Implementation*

Pada tahap *implementation* atau implementasi peneliti melakukan uji coba produk. Ditahap sebelumnya peneliti sudah mendesign dan mengembangkan produk, sehingga dalam tahap implementasi dilakukan uji coba produk tersebut. Peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas IV di SDN Babakan Hurip pada hari Kamis, 14 Maret 2024. Uji coba dilakukan secara tatap muka di SDN Babakan Hurip dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 15 siswa. Setelah peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas IV, selanjutnya peneliti memberikan angket kepada masing-masing siswa kelas IV. Hasil pengumpulan data melalui angket yang dilakukan pada hari Kamis, 14 Maret 2024 di kelas IV SDN Babakan H adalah sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Pengumpulan Data Menggunakan Lembar Angket Siswa di kelas IV SDN Babakan Hurip

No	Pernyataan	Jumlah Peserta	Tanggapan			
			Skor			
			SB	B	C	K
Media Pembelajaran						

1.	Kemudahan penggunaan “MENARA” melalui handphone	Website	15	3	12	0	0
2.	Tampilan yang dimiliki “MENARA”	Website	15	12	3	0	0
Materi							
3.	Kemudahan memahami materi melalui Website “MENARA”		15	10	5	0	0
4.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam Website “MENARA”		15	9	5	1	0
Manfaat							
5.	Website “MENARA” dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar		15	11	4	0	0
6.	Website “MENARA” membuat saya lebih tertarik untuk belajar		15	11	4	0	0
7.	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman materi setelah menggunakan Website “MENARA”		15	6	8	1	0
Keterangan :			Kriteria Penskoran :				
SB	: Sangat Baik		4	: Jika tanggapan sangat baik			
B	: Baik		3	: Jika tanggapan baik			
C	: Cukup		2	: Jika tanggapan cukup			
K	: Kurang		1	: Jika tanggapan kurang			

Tabel 4
Rata-rata Persentase Lembar Angket Siswa Kelas IV
SDN Babakan Hurip

No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1	Media Pembelajaran	87,5%	Sangat Baik
2	Materi	89,99%	Sangat Baik
3	Manfaat	89,99%	Sangat Baik
Rata-rata		89,16%	Sangat Baik

Berdasarkan dari hasil rata-rata persentase lembar angket siswa kelas IV SDN Babakan Hurip pada tabel 4 dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap produk yang telah dirancang berupa website dapat dikategorikan sangat baik dengan persentase sebesar 89,16%. Penilaian yang dilakukan pada produk website ini terdapat tiga aspek, yaitu aspek

media pembelajaran, materi, dan aspek manfaat (Anggraini et al., 2022). Persentase yang didapat dari ketiga aspek tersebut diantaranya: aspek media pembelajaran 87,5%, aspek materi 89,99%, dan aspek manfaat 89,99%. Pada aspek media pembelajaran, lebih menekankan kepada tampilan produk dan juga kemudahan dalam penggunaan produk. Aspek Materi lebih menekankan pada penilaian kemudahan bahasa dan kemudahan siswa untuk memahami materi. Sedangkan aspek manfaat lebih menekankan kepada seberapa besar manfaat produk dan pengaruh produk terhadap semangat belajar siswa (Aeni, Aprilia, et al., 2022)

5. *Evaluation*

Tahap *evaluation* atau evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dihasilkan. Dalam tahap ini, peneliti melakukan revisi agar produk *website* dapat menjadi bahan ajar yang layak untuk digunakan dan dapat menunjang proses pembelajaran (Solihatini et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Produk *Website* Menara merupakan alternatif yang efektif jika dilihat dari peningkatan hasil dan pemahaman siswa setelah menggunakan *website* ini, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar tentang Nabi dan Rasul. Konten yang tersedia dalam *website* ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pengertian Nabi dan Rasul, nama-nama Nabi dan Rasul yang wajib diketahui, Nabi yang termasuk dalam golongan ulul azmi, serta sifat-sifat Nabi dan Rasul yang mencakup yang wajib, mustahil, dan jaiz. Materi disajikan dalam berbagai format seperti video pembelajaran, *flipbook*, dan podcast. Kelebihan utama dari *Website* Menara adalah kemudahannya. Dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Ini membuatnya sangat *fleksibel* dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan, baik guru maupun siswa, untuk mendukung proses pembelajaran tentang Nabi dan Rasul bagi anak-anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Z. F. (2019). *Romantisme Sistem Hukum Di Indonesia : Kajian Atas Kontribusi Hukum Adat Dan Hukum Islam Terhadap Pembangunan Hukum Di Indonesia*.

- Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 8(1), 37.
<https://doi.org/10.33331/rechtsvinding.v8i1.305>
- Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041.
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>
- 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>
- Anggraini, L. N., Fitriyani, F., Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media pada kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1266. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indrawan, I. P. O., Pramana, M. I. W., & Gunawan, K. D. H. (2019). Developing Tri Kaya Parishida Based Blended Learning Media Using Adobe Captive for Probst Courses. *Journal of Education Research and Evaluation*, 3(3), 157.
<https://doi.org/10.23887/jere.v3i3.21858>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89.
<https://doi.org/10.33369/diksa.v7i2.20986>

