

Pengembangan website interaktif PAI Studio: Inovasi media digital dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam bagi siswa sekolah dasar

Nur Wilujeng Febrianti

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: 230101110108@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Media pembelajaran, website interaktif, PAI, Walisongo, generasi Alpha, sekolah dasar

Keywords:

Learning media, interactive website, PAI, Walisongo, Alpha generation, elementary school

ABSTRAK

Permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran digital berbentuk website interaktif bernama PAI Studio yang memuat materi Walisongo dan pesantren. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus serta model pengembangan Dick & Carey yang disederhanakan dalam lima tahap: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Implementasi dilakukan pada lima siswa tingkat dasar di sebuah TPQ di Kota Malang. Hasil observasi menunjukkan peningkatan motivasi

belajar, fokus, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Respon angket menunjukkan bahwa 80% siswa merasa senang dan berharap media ini digunakan kembali di kemudian hari. Media ini mendukung pembelajaran diferensiatif bagi siswa dengan gaya belajar visual, serta mampu menciptakan suasana belajar yang tidak kaku. Keunggulan lain terletak pada tampilan visual, navigasi sederhana, dan integrasi materi ke dalam aktivitas yang menyenangkan. Kendati demikian, keterbatasan jumlah perangkat digital dan koneksi internet menjadi hambatan dalam uji coba berskala luas. Diperlukan pengembangan fitur tambahan seperti kuis interaktif, audio narasi, serta versi offline agar media lebih inklusif dan dapat diakses secara luas. Temuan ini menunjukkan bahwa Website Interaktif PAI Studio berpotensi menjadi solusi edukatif yang aplikatif dalam pembelajaran PAI berbasis teknologi di sekolah dasar.

ABSTRACT

The problem of low student involvement in Islamic Religious Education (PAI) learning encourages the need for innovation in learning media that is interesting, contextual, and in accordance with the characteristics of 21st century students. This study aims to develop and test the effectiveness of digital learning media in the form of an interactive website called PAI Studio which contains Walisongo and Islamic boarding school materials. The study used a descriptive qualitative approach with a case study method and the Dick & Carey development model which was simplified into five stages: needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The implementation was carried out on five elementary school students at a TPQ in Malang City. The results of the observation showed an increase in student motivation to learn, focus, and participation during the learning process. The questionnaire response showed that 80% of students were happy and hoped that this media would be used again in the future. This media supports differentiated learning for students with visual and kinesthetic learning styles, and is able to create a learning atmosphere that is not rigid. Other advantages lie in the visual appearance, simple navigation, and integration of materials into fun activities. However, the limited number of digital devices and internet connections are obstacles to large-scale trials. Additional features such as interactive quizzes, audio narration, and offline versions are needed to make the media more inclusive and widely accessible. These findings indicate that the PAI Studio Interactive Website has the potential to be an applicable educational solution in technology-based PAI learning in elementary schools.



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang efektif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik(Sholeh et al., 2024). Namun, kenyataannya di lapangan, penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Banyak guru yang masih menggunakan media yang kurang efektif dan efisien, sehingga siswa sering kali merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan pengetahuan guru dalam mengembangkan media yang kreatif serta minimnya pelatihan terkait penggunaan media berbasis teknologi. Selain itu, keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah juga menjadi kendala dalam optimalisasi penggunaan media pembelajaran.

Apabila masalah ini tidak segera ditangani, maka dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, turunnya motivasi belajar, serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Saya berencana mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk Website edukasi, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran, tetapi juga menjadi solusi atas tantangan pendidikan di era digital, di mana anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game daripada belajar. Website ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur-fitur lengkap yang tersedia di dalamnya, seperti kumpulan materi pembelajaran, video edukatif, serta latihan soal. Dengan menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dilakukan secara sukarela, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi dapat tercapai secara lebih efektif.

Dalam hal ini saya menggunakan konsep UI/UX yang penting dalam pengembangan sebuah aplikasi maupun website. UI (User Interface) dan UX (User Experience) berfokus pada 3 hal yaitu Penyampaian informasi tampilan visual, komunikasi, dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Pentingnya UI/UX dalam website edukasi sangat besar karena berpengaruh langsung terhadap beberapa hal :

1. Berpengaruh pada daya tarik dan efektivitas penggunaannya. UI yang menarik, modern, dan ramah anak dapat membuat siswa lebih tertarik untuk rutin membuka aplikasi, misalnya melalui penggunaan warna cerah, ikon menarik, dan desain karakter yang ramah sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
2. UI yang baik memudahkan siswa menemukan materi, video, atau soal latihan tanpa kebingungan melalui menu yang rapi, alur sederhana, dan tombol yang jelas, sehingga mempercepat akses fitur yang dibutuhkan.
3. Pengalaman pengguna yang lancar dikombinasikan dengan tampilan visual yang menyenangkan juga mampu meningkatkan motivasi belajar, karena semakin

nyaman mereka menggunakan aplikasi, semakin besar pula semangat untuk belajar lebih banyak.

4. UX yang buruk, seperti loading lambat atau tombol tidak jelas, dapat membuat siswa frustrasi, sedangkan UX yang baik membantu mengurangi kebosanan dan membuat aktivitas belajar terasa lebih alami.
5. Aplikasi yang nyaman digunakan dan menarik secara visual akan membentuk citra positif sehingga lebih mudah direkomendasikan oleh pengguna kepada teman-temannya, membantu memperluas penggunaan aplikasi edukasi secara lebih luas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah lima peserta didik tingkat dasar (dua laki-laki dan tiga perempuan) di salah satu TPQ di Kelurahan Mergan, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menggambarkan proses penggunaan media pembelajaran Website Interaktif PAI Studio: Materi Walisongo dan Pesantren.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan sebuah produk media pembelajaran, yaitu Bingo Sholat Fardhu. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada tahapan umum yang disederhanakan dari model Dick & Carey (2001), yaitu mencakup lima tahap utama: (1) analisis kebutuhan, (2) desain dan perencanaan media, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan, layak digunakan, dan efektif dalam membantu proses belajar siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Implementasi penggunaan media

(Putri et al., 2023) menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis website yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendukung pembentukan karakter peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran "Website Interaktif PAI Studio: Materi Walisongo dan Pesantren" dilaksanakan di salah satu TPQ yang berlokasi di Jalan Mergan, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Subjek dalam kegiatan ini terdiri dari lima peserta didik tingkat dasar, yang terdiri atas dua siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam mengenai Walisongo dan pesantren.

Menurut (Ali et al., 2024), jejaring profesional guru Pendidikan Agama Islam berpengaruh signifikan terhadap inovasi pembelajaran, dengan motivasi inovatif

sebagai mediator yang memperkuat hubungan tersebut. Peran guru dalam kegiatan ini adalah sebagai fasilitator, yakni memberikan arahan serta membacakan panduan penggunaan media sebelum peserta didik mengoperasikan website tersebut. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bergilir menggunakan dua perangkat yang tersedia, dengan pengawasan dan pendampingan oleh guru. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar langsung, sekaligus mengamati respon peserta didik dalam menggunakan media digital interaktif. Sejalan dengan hal ini, (Mulloh & Muslim, 2022) menekankan bahwa supervisi pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan profesionalitas guru, termasuk kemampuan mereka dalam membimbing dan mendampingi peserta didik secara efektif selama proses pembelajaran inovatif.

Media pembelajaran ini dirancang dengan pendekatan visual dan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, khususnya generasi Alpha yang cenderung aktif, memiliki rentang perhatian pendek, dan terbiasa dengan teknologi digital. Oleh karena itu, desain tampilan website mengutamakan elemen visual yang menarik, penggunaan warna-warna yang lembut, serta isi materi yang relevan dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam memahami materi keislaman secara kontekstual.

Hasil Implementasi

Sepanjang proses implementasi, dilakukan observasi untuk menilai respons dan partisipasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Website Interaktif PAI Studio. Secara umum, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi sejak awal kegiatan. Mereka tampak antusias dan penasaran saat diperkenalkan dengan media digital berbasis website. Selama kegiatan berlangsung, siswa mengikuti arahan dengan baik meskipun terlihat berhati-hati dalam mengoperasikan media karena khawatir melakukan kesalahan. Beberapa indikator keberhasilan media pembelajaran ini antara lain:

1. siswa mampu mengenali dan mengingat nama-nama Walisongo dengan lebih cepat
2. terjadi peningkatan interaksi sosial, terutama antara siswa yang sudah mencoba dan yang belum
3. fokus dan keterlibatan siswa dalam kegiatan meningkat dibandingkan saat menggunakan metode konvensional.

Respon peserta didik setelah menggunakan media

Sebagai bagian dari tahap evaluasi, peserta didik diminta untuk mengisi kuisioner sederhana guna mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan media Website Interaktif PAI Studio: Materi Walisongo dan Pesantren. Hasil angket menunjukkan bahwa 80% siswa merasa senang mengikuti kegiatan ini dan berharap agar kegiatan serupa dapat diselenggarakan kembali. Mereka menilai bahwa proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan tidak terasa kaku sebagaimana metode

konvensional. Sebagian kecil siswa menyampaikan masukan, seperti perlunya penambahan variasi musik serta perbaikan pada beberapa tombol yang sulit diakses.

Komentar siswa tersebut menunjukkan bahwa media ini mampu mendorong mereka untuk berpikir aktif dan belajar tanpa tekanan. Temuan ini mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman siswa. Pembelajaran kontekstual dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman dan representasi matematis siswa sekolah dasar, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan konsep pembelajaran yang diterima disekolah dengan kehidupan sehari-hari (Handayani, 2015). Selain itu, media ini terbukti efektif untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas tinggi yang mulai jenuh dengan pendekatan pembelajaran yang terlalu serius.

Berdasarkan observasi dan tanggapan siswa, media ini juga memberi manfaat besar bagi peserta didik dengan gaya belajar visual. visualisasi dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam konteks ini, siswa mampu memahami istilah dan tokoh sejarah Islam dengan lebih baik melalui tampilan yang menarik dan interaktif.

Keunggulan media ini tidak hanya terletak pada desain tampilannya, tetapi juga pada kemampuannya mengintegrasikan materi Pendidikan Agama Islam ke dalam aktivitas yang menyenangkan dan komunikatif. Guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar aktif dan mendukung partisipasi.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Website Interaktif PAI Studio: Materi Walisongo dan Pesantren

Kelebihan Media

Media pembelajaran Website Interaktif PAI Studio: Materi Walisongo dan Pesantren memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran PAI secara lebih efektif dan menyenangkan. Beberapa kelebihan yang ditemukan, baik dari hasil implementasi maupun kajian literatur, antara lain:

- a. Mudah digunakan dan dipahami oleh siswa, terutama karena antarmukanya ramah anak dan intuitif.
- b. Dapat diaplikasikan pada berbagai topik dalam pembelajaran PAI, sehingga bersifat fleksibel dan adaptif.
- c. Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, terutama karena menggabungkan unsur permainan (game-based learning) dengan materi keislaman.
- d. Mendorong interaksi sosial antarsiswa, terutama saat digunakan secara bergilir atau kolaboratif.
- e. Membantu guru dalam diferensiasi pembelajaran, karena kontennya bisa diakses secara mandiri sesuai kecepatan belajar siswa.

Kekurangan Media

Namun demikian, terdapat sejumlah keterbatasan yang juga perlu dicermati dan menjadi catatan penting dalam pengembangan lebih lanjut:

- a. Membutuhkan perangkat digital dan koneksi internet yang memadai, yang bisa menjadi kendala di wilayah atau lembaga dengan infrastruktur terbatas.
- b. Bergantung pada kesiapan guru sebagai fasilitator; tanpa bimbingan yang efektif, media bisa digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Tidak semua siswa nyaman dengan pembelajaran berbasis digital, terutama mereka yang lebih menyukai aktivitas fisik atau kinestetik.
- d. Keterbatasan aksesibilitas bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus, yang mungkin memerlukan fitur tambahan seperti teks suara, mode tinggi kontras, atau navigasi alternatif.

Pemahaman terhadap kelebihan dan kekurangan ini menjadi landasan penting dalam melakukan pengembangan berkelanjutan terhadap media digital pembelajaran, agar lebih inklusif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Pengembangan Website selanjutnya

Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi awal, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media Website Interaktif PAI Studio: Walisongo dan Pesantren ke depannya. Pertama, perlu dilakukan penambahan variasi fitur interaktif, seperti kuis otomatis, animasi singkat, dan mini-game tematik agar siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Kedua, peningkatan kualitas teknis, khususnya pada responsivitas tombol dan navigasi, perlu dilakukan agar pengalaman pengguna lebih nyaman, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar.

Selain itu, penambahan elemen audio seperti musik latar atau narasi suara dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, terutama bagi yang memiliki gaya belajar auditori. Website juga sebaiknya dikembangkan dalam versi offline atau ringan, agar dapat digunakan di lingkungan dengan keterbatasan koneksi internet.

Pengembangan selanjutnya juga diharapkan mencakup penyesuaian aksesibilitas untuk siswa dengan kebutuhan khusus, serta perluasan konten agar mencakup tema-tema PAI lainnya secara bertahap. Terakhir, perlu dilakukan uji coba berskala lebih luas dengan melibatkan jumlah siswa dan latar institusi yang lebih beragam agar efektivitas media dapat diukur secara lebih representatif.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Website Interaktif PAI Studio: Walisongo dan Pesantren dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus siswa, serta mendorong interaksi aktif baik dengan materi maupun antarsiswa.

Melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi Alpha, siswa lebih mudah memahami materi sejarah kebudayaan Islam, khususnya mengenai Walisongo dan pesantren.

Meskipun uji coba masih terbatas secara device, hasilnya mengindikasikan bahwa media ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam konteks pembelajaran PAI yang lebih inovatif. Pengembangan lanjutan, baik dari segi konten maupun teknis, sangat disarankan agar media ini dapat digunakan lebih luas di berbagai satuan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Ali, N., Afwadzi, B., Mujab, M., & Aziz, M. H. (2024). Pengaruh jejaring profesional guru Pendidikan Agama Islam terhadap inovasi pembelajaran: Peran mediasi motivasi inovatif dalam sebuah studi SEM-PLS. <https://repository.uin-malang.ac.id/21639/>
- Handayani, H. (2015). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemahaman dan representasi matematis siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(1), 142–149.
- Mulloh, T., & Muslim, A. Q. (2022). Analisis peran supervisi pendidikan dalam meningkatkan profesionalitas guru. *Journal Publicuho*, 5(3), 763–775. <https://repository.uin-malang.ac.id/12130/>
- Putri, C. A., Firdhausyah, A. A., Syaifuddin, A., & Susilawati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Website Berintegrasi Nilai-nilai Islam. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 66–79. <https://repository.uin-malang.ac.id/20552/>
- Sholeh, A., Faizah, M., & Azizi, A. N. (2024). *Multimedia interaktif pembelajaran SKI MI/SD: Media untuk meningkatkan motivasi belajar*. Aksara Cendekia Publisher. <http://repository.uin-malang.ac.id/20286/>