



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1346 - 1356

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Website “SAGA” (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar

Alma Linta^{1✉}, Amelia zahra², Renanda Rahayu³, Ani Nur Aeni⁴

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

E-mail: almalinta2003@upi.edu¹, ameliazahra2@upi.edu², rahayu21@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memiliki berbagai manfaat terutama di dunia Pendidikan, banyaknya aplikasi digital yang bisa dijadikan bahan untuk pembelajaran contohnya website. Pengembangan website ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami sejarah Arab pra-Islam dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam proses pengembangan, model ADDIE digunakan untuk mengatur tahapan pengembangan media pembelajaran, yang termasuk analisis, desain, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini juga mencakup tentang kisah kondisi Arab pada masa pembelajaran PAI Kelas III SD, yang menggunakan media pembelajaran berbasis visual untuk membantu peserta didik memahami sejarah Arab pra-Islam lebih baik. Website, video motion graphic, dan games digunakan sebagai alat untuk membuat sejarah Arab pra-Islam lebih menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik. Dari berbagai data yang di kumpulkan produk digital ini akan bermanfaat bagi para guru dalam proses pembelajaran sejarah Arab pra-Islam di Kelas III SD, serta bagi para pemilik website yang ingin membangun media pembelajaran berbasis visual yang efektif.

Kata Kunci: website, model ADDIE, video motion graphic, games.

Abstract

The rapid development of technology has many benefits, especially in the world of education. There are many digital applications that can be used as learning materials, for example, websites. The development of this website aims to help students understand pre-Islamic Arab history in a more interesting and understandable way. In the development process, the ADDIE model is used to set the stages of learning media development, which include analysis, design, implementation, and evaluation. The review also covers the story of the Arab condition during the PAI Class III SD, which uses visual-based learning media to help learners better understand pre-Islamic Arab history. Websites, video motion graphics, and games are used as tools to make pre-Muslim Arab history more interesting and understandable to learners. From the various data collected, this digital product will be useful for teachers in the pre-Islamic Arab history learning process in Class III SD, as well as for website owners who want to build effective visual-based learning media.

Keywords: website, ADDIE model, video motion graphics, games.

Copyright (c) 2024 Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni

✉ Corresponding author :

Email : almalinta2003@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dimasa modern ini, pengaruh IPTEK semakin signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai inovasi dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan belajar. Dari perkembangan infrastruktur telekomunikasi hingga meledaknya penggunaan perangkat seluler dan internet, teknologi telah menjadi komponen penting dalam setiap aspek kehidupan (Rabbani dan Najicha 2023). Hal ini juga menjadi landasan bagi pendidikan yang lebih dinamis dan interaktif, dimana guru dapat menggunakan berbagai media berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang telah berhasil dicapai oleh ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran pada zaman sekarang tidak bisa disamakan dengan pembelajaran zaman dahulu, jika dulu guru hanya menyampaikan dan menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah serta sumber yang digunakan hanya teks buku maka berbeda dengan zaman sekarang dimana guru bisa menggunakan berbagai media berbasis teknologi khususnya internet. Apalagi pada saat terjadi Covid penggunaan internet sangat membantu, perkembangan teknologi juga sangat maju. Dengan kemajuan teknologi banyak aplikasi yang muncul khususnya game yang diminati oleh anak-anak yang berdampak pada kurangnya minat belajar pada anak-anak. Disisilain kondisi ini diperparah oleh proses pembelajaran di sekolah tidak bersifat baru dan belum kontekstual. Beberapa materi sudah dianggap tidak relevan pada zaman saat ini, dan cenderung tidak menarik dan tidak menantang. Melihat kasus tersebut maka metode dan proses pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbagai metode digital yang memudahkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik.

Para peneliti sebelumnya telah mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Asnawati dan Sutiah 2023). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Susilawati dan Chairunnisa 2019), penggunaan Canva dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik, dengan dukungan visualisasi karya yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di era digital saat ini. Temuan lain yang sejalan juga disampaikan oleh (Aeni et al. 2023), yang menyatakan bahwa dengan Canva, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan dalam pembelajaran, tetapi juga belajar untuk menjadi terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu. Oleh karena itu, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan manfaat positif dari penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran. Maka dari itu kebaruan penelitian ini yaitu mengembangkan media digital website yang diberinama “SAGA” (Sejarah Arab pra-Islam di Game Angkasa) Tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III SD. Kami membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva menyerupai model game, dimana didalam aplikasi Canva tersebut terdapat video motion graphic untuk menjelaskan materi secara menarik dan memasukan link Wordwall yang berisi kuis untuk menguji pemahaman siswa. Kemudian kami memasukannya kedalam Website, kemudian siswa dapat mengakses produk yang telah kami buat melalui Qr Code yang kami berikan.

Penelitian ini penting dilakukan karena menghadapi beberapa permasalahan yang signifikan dalam pembelajaran. Materi ini seringkali dianggap sulit dipahami oleh siswa, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi dan minat belajar. Pengembangan media digital berbasis website yang interaktif dan menarik akan meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa dalam memahami materi sejarah Arab pra-Islam. Dengan menyerupai model game dan menyediakan konten yang menarik seperti video motion graphic dan kuis interaktif, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk memahami materi. Selain itu, dengan memanfaatkan Website dan QR code, aksesibilitas terhadap materi pembelajaran lebih mudah, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja

sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan kurangnya minat belajar dan pemahaman materi sejarah Arab pra-Islam di kalangan siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)* yang merujuk pada pengembangan dan penciptaan produk. Model penelitian mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan uji coba produk pembelajaran. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil observasi secara langsung kepada siswa kelas III, serta wawancara yang dilakukan kepada para ahli materi, ahli media dan guru PAI di kelas III SD. Dalam pembahasan ini model yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Dengan menggunakan model ini penelitian menjadi terstruktur sehingga efektif untuk digunakan dalam pengembangan produk digital tersebut.

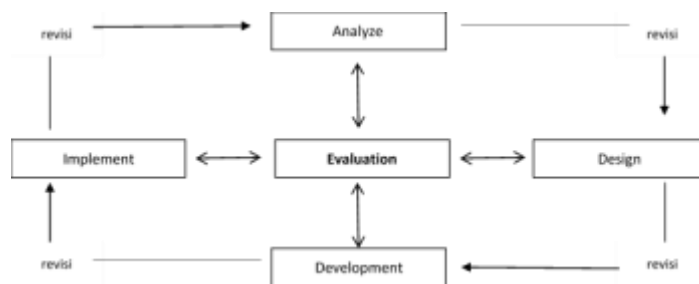
Penelitian ini berlangsung pada hari Kamis, 14 Maret 2024 di SDN Gudang Kopi II yang berada di daerah Sumedang. Tahapan dalam penelitian ini meliputi:

1. Tahap Analysis, yaitu dengan mengkaji materi apa yang sesuai dengan fase B di mata pelajaran PAI. Serta melakukan analisis inovasi produk digital yang dibutuhkan agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.
2. Tahap Design, yaitu dengan membuat kerangka produk, membuat video animasi yang sesuai dengan materi, dan merancang instrument evaluasi.
3. Tahap Development, dilakukan dengan proses pengembangan media pembelajaran digital berbasis website melalui platform google sites dengan validasi dari para ahli materi dan ahli media.
4. Tahap Implementation, dengan melakukan uji coba produk berbasis website kepada peserta didik pada pembelajaran PAI di salah satu kelas III SD.
5. Tahap Evaluation, proses untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran digital menggunakan website memiliki efektivitas yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan ketertarikan pembelajaran melalui produk digital website berupa *Video motion graphic*. Metode yang dilakukan berupaya untuk memaksimalkan pengembangan yang digunakan dengan model ADDIE. Hasil penelitian tersebut dijelaskan dibawah ini.

Model ADDIE menurut Branch (2009) sebagai desain pembelajaran.



Gambar 1 : Model ADDIE Menurut Branch

Sumber: Branch, 2009

Dalam pengembangan produk "SAGA" yang menggabungkan elemen game, video animasi, dan media digital lainnya, ada beberapa konsep dasar yang relevan. Salah satunya adalah konsep pembelajaran berbasis game (game-based learning). Menurut teori ini, penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan media game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Adyani dan Agustini 2015). Memanfaatkan teknologi Salah satu metode yang efektif dalam mengajar anak adalah dengan menggunakan game edukatif, dikarenakan permainan edukatif sebagai media visual mempunyai keunggulan dibandingkan media visual lainnya (Ridwan Arif Rahman et al., 1923). Dengan menggunakan game sebagai sarana pembelajaran, seperti yang dilakukan dalam "SAGA", siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, konsep multimedia dalam pembelajaran juga menjadi relevan. Konsep ini menekankan penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik. Dalam "SAGA", penggunaan video animasi, narasi, dan permainan interaktif melalui media digital menjadi implementasi konsep multimedia ini.

Meskipun terdapat beragam pendekatan dalam pengembangan media pembelajaran digital untuk materi sejarah Arab pra-Islam di tingkat SD, "SAGA" dianggap sebagai langkah inovatif karena menggabungkan elemen game, animasi, dan media digital secara menyeluruh dalam satu platform pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu mungkin lebih fokus pada penggunaan video animasi saja tanpa penggabungan dengan elemen game interaktif, atau lebih berfokus pada aspek naratif sejarah tanpa elemen interaktif yang kuat.

Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti dengan menggunakan game edukatif, memberikan keunggulan karena permainan edukatif sebagai media visual dapat lebih efektif dibandingkan dengan media visual lainnya. Dengan menggunakan game sebagai sarana pembelajaran, seperti yang dilakukan dalam "SAGA", siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, konsep multimedia dalam pembelajaran juga menjadi relevan, di mana penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video dapat menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran digital untuk materi sejarah Arab pra-Islam di tingkat SD, penelitian terdahulu telah menunjukkan beragam pendekatan. Namun, banyak dari pendekatan tersebut belum sepenuhnya menggabungkan elemen game, animasi, dan media digital secara menyeluruh seperti yang dilakukan dalam "SAGA". Beberapa penelitian terdahulu mungkin lebih fokus pada penggunaan video animasi saja tanpa penggabungan dengan elemen game interaktif. Ada juga penelitian yang lebih berfokus pada aspek naratif sejarah tanpa menyertakan elemen interaktif yang kuat. Dengan demikian, "SAGA" dapat dianggap sebagai langkah inovatif karena menggabungkan berbagai elemen tersebut dalam satu platform pembelajaran yang menyeluruh.

Pengembangan produk "SAGA" ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan keilmuan dalam dua aspek utama: pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan pendekatan pembelajaran berbasis game. Pertama, pengembangan media pembelajaran digital semacam "SAGA" memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi. Dengan memanfaatkan platform digital yang menarik dan interaktif, produk ini memperluas ruang pembelajaran di luar kelas tradisional dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Kedua, pendekatan berbasis game dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, "SAGA" tidak hanya menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran sejarah Arab pra-Islam di SD, tetapi juga memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik secara umum. Dengan tambahan informasi tersebut, artikel akan lebih lengkap dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang signifikansi produk "SAGA" dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SD.

- 1350 Pengembangan Website "SAGA" (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar – Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>

Dalam pengembangan produk "SAGA", konsep pembelajaran berbasis game (game-based learning) menjadi salah satu aspek penting yang relevan. Teori ini menekankan bahwa penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan media game edukasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan game edukatif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Selain konsep game-based learning, penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga menjadi relevan dalam pengembangan produk "SAGA". Konsep multimedia menekankan penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran digital untuk materi sejarah Arab pra-Islam di tingkat SD, "SAGA" dianggap sebagai langkah inovatif karena menggabungkan elemen game, animasi, dan media digital secara menyeluruh dalam satu platform pembelajaran. Hal ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Dengan menggabungkan elemen game, animasi, dan media digital secara menyeluruh, "SAGA" memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan pendekatan pembelajaran berbasis game. Produk ini tidak hanya menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran sejarah Arab pra-Islam di tingkat SD, tetapi juga memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik secara umum. Dengan demikian, "SAGA" menjadi sebuah platform pembelajaran yang menyeluruh dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Tahap Analisis

Tahap ini dilakukan untuk menentukan produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang diimplementasikan. Peneliti melakukan wawancara kepada guru PAI kelas III, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dengan metode ceramah secara individu atau kelompok. Begitupun menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran. Kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran tidak hanya terpaku pada teks buku, namun diperlukan juga metode dan sumber lain yang menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran.

Tahap analisis yang dilakukan sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) berisi materi PAI tentang sejarah Arab pra-Islam yang disajikan berupa dengan narasi menarik dalam sebuah video animasi, yang bertujuan agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan terhadap sejarah terdahulu.





Analisis kebutuhan lainnya dilakukan analisis software terhadap proses pembuatan produk berupa *video motion graphic*. Software yang dibutuhkan untuk mengembangkan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah diuji coba sebelumnya dengan model pengembangan ADDIE. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

Tahap Design

Tahap design merupakan tahap untuk memverifikasi kemauan pembelajaran dan metode ujian yang tepat. Tahapan ini juga sekaligus merancang kegiatan pembelajaran melalui media pengembangan website berupa *video motion graphic*. Salah satu yang dilakukan dengan membuat *storyboard* dalam pembuatan *video motion graphic* agar penyampaian bahan ajar lebih efisien dan efektif.

1351 *Pengembangan Website “SAGA” (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar – Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>

Tabel 1. Storyboard Pembuatan Video Motion Grapic

No	Deskripsi	Script	Visual	Audio
1	Pembukaan	Ayoo anak-anak kita naik roket angkasa dan menjelajah waktu ke masa lalu! Kita akan menjelajahi sejarah Arab pra-Islam yang menakjubkan dan menemukan keajaiban yang tersembunyi.		-
2	Peserta didik memilih planet	Coba kamu pilih planet mana yang paling kamu suka!		-
3	Contoh pilihan peserta didik, peserta didik menonton video yang ada di produk tersebut	Kisah Arab pra-Islam		Narasi dan musik video
No	Deskripsi	Script	Visual	Audio
4	Peserta didik memulai game sesuai waktu yang ditentukan pada website dari video yang sudah di tonton	Setelah menonton ayo kita main game		-

- 1352 Pengembangan Website “SAGA” (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar – Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>

5 Penutupan Berisi apresiasi dan ucapan terimakasih kepada peserta didik.



Tahap Development

Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan software sebagai alat pembuatan produk. Software yang digunakan yaitu canva, google chrome, capcut, youtube, dan QR Code Generator. Menurut (Sinaga et al. 2022) penggunaan media aplikasi QR Code Generator akan efektif meningkatkan minat siswa dalam mempelajari keterampilan bahasa Inggris di TK Immanuel Kids Medan karena desain pembelajarannya lebih menarik, efektif, dan *eye-catching*. Selanjutnya peneliti melakukan pengolahan materi menjadi produk yang dapat diaplikasikan kepada peserta didik. Dengan menggunakan QR Code Generator, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif dan efektif. Pengolahan materi menjadi produk yang dapat diaplikasikan kepada peserta didik merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi QR Code Generator, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penggunaan QR Code Generator dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di TK Immanuel Kids Medan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga mencerminkan upaya untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam penyajian materi pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar dengan lebih baik.

Penerapan QR Code Generator juga memberikan kemudahan aksesibilitas terhadap materi pembelajaran, di mana peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang mendukung. Hal ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan sekolah. Dengan demikian, penggunaan teknologi QR Code Generator tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperluas ruang pembelajaran dan memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal.

Tahapan dalam membuat produk ini peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai media setelah menulis script materi. Design dari canva ini memiliki konsep tampilan galaksi dan berisi narasi, gambar, dan video animasi yang memiliki tiga tema yang berbeda yaitu menyembah berhala, diskriminasi terhadap perempuan, dan minuman keras.

Tahap selanjutnya pembuatan video animasi menggunakan software google chrome, dengan software ini peneliti membuat video animasi menggunakan, Leonardo.ai untuk mencari gambar animasi yang cocok dengan tema. Selanjutnya peneliti menggunakan runaway.ai untuk menggerakkan gambar yang sudah dicari. Setelah itu peneliti menggunakan aplikasi capcut untuk mengedit, menambahkan backsound yang mendukung dan suara narator yang diisi oleh peneliti.

Setelah pembuatan video selesai peneliti memasukkan video tersebut ke dalam canva. Selain video animasi peneliti juga menggunakan software berupa wordwall untuk game yang berisi pertanyaan dari video animasi. Setelah proses edit selesai, peneliti memberi tombol untuk mengarahkan pada halaman yang diinginkan

- 1353 *Pengembangan Website “SAGA” (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar – Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>

baik untuk melanjutkan dengan menekan next atau kembali ke halaman sebelumnya dengan tombol prev. Peneliti menyimpan media ini disimpan dalam bentuk website yang dapat diakses dengan tautan yang diberikan melalui whatsapp agar memudahkan peserta didik mengakses produk berupa *video motion graphic*, dan peneliti merubah link tersebut menjadi Qr Code.

Tahap Implementasi

Peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik dan guru PAI kelas III di SDN Gudang Kopi II, dengan hasil penelitian 13 siswa. Penelitian dilakukan pada jam sekolah tepatnya pada hari Kamis 14 Maret 2024. Peserta didik diarahkan oleh guru untuk memperhatikan peneliti dalam penyampaian produk melalui proyektor.

Peneliti menyampaikan materi melalui produk website SAGA dan peserta didik memberikan respon positif saat materi disampaikan, dalam hal ini peserta didik lebih memahami dan aktif dengan pemaparan produk berupa video motion graphic. Dengan adanya kisah yang beragam dalam video animasi peserta didik dapat memilih tema sesuai dengan keinginannya, kemudian setelah menonton video animasi yang disajikan dalam produk website SAGA, peserta didik memainkan game dengan media wordwall yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan video animasi tersebut.

Berdasarkan produk tersebut menghasilkan data rekap angket yang diterima peneliti, hasil analisis tersebut didapatkan sebagai berikut:

Tabel 2. Angket Peserta Didik

Deskripsi Pertanyaan	Setuju		Netral		Tidak Setuju	
	Banyak	%	Banyak	%	Banyak	%
Pembelajaran Meyenangkan	13	100,00	0	0,00	0	0,00
ketertarikan menggunakan produk	13	100,00	0	0,00	0	0,00
pembelajaran mempengaruhi stimulus peserta didik	9	69,23	4	30,77	0	0,00
keterlibatan aktif menggunakan produk	9	69,23	4	30,77	0	0,00
produk memudahkan proses pembelajaran	13	100,00	0	0,00	0	0,00
Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	11	84,62	2	15,38	0	0,00
produk dapat direkomendasikan kepada orang lain	11	84,62	0	0,00	2	15,38
produk tersebut menarik materi pembelajaran	12	92,31	1	7,69	0	0,00
produk tersebut sesuai target usia	13	100,00	0	0,00	0	0,00
produk memudahkan peserta didik	10	76,92	3	23,08	0	0,00
Rata-rata	11	87,69	1	10,77	1	1,54

Berdasarkan data diatas hasil evaluasi formatif dari peserta didik yang dilakukan oleh 13 siswa, memberikan hasil yang maksimal sehingga dapat disimpulkan bahwa produk SAGA (Sejarah Arab pra-Islam di Game angkasa) memberikan dampak positif dan diterima dengan baik oleh peserta didik yang melaksanakan pembelajaran tersebut.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi ini merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi kendala ketika pelaksanaan uji coba produk SAGA (Sejarah Arab pra-Islam di Game Angkasa) serta kesesuaian produk dengan materi yang disampaikan di kelas III pada proses pembelajaran. Saat proses uji coba berlangsung peneliti menemukan kendala seperti jaringan signal yang tidak bagus, sehingga saat proses berlangsung video

- 1354 Pengembangan Website "SAGA" (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar – Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>

animasi terjeda, dan terkendala oleh audio yang tidak maksimal karena konektor eksternal tidak terhubung. Dengan keadaan tersebut peserta didik masih dapat menyimak melalui teks yang ada di video tersebut.

Untuk mengevaluasi kesesuaian materi peneliti didampingi ahli pada saat proses pembelajaran terkait kelayakan mengenai materi dan media yang ada pada produk digital tersebut. Dengan membuat pengisian lembar validasi yang diisi oleh guru PAI di kelas III SDN Gudang Kopi II. Berikut lembar validasi yang diisi oleh guru PAI terhadap media pembelajaran SAGA (Sejarah Arab pra-Islam).

Tabel.3 Jawaban Validator terhadap Produk SAGA (Sejarah Arab pra-Islam di Game Angkasa)

Indikator	Pertanyaan	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
Kemenarikan Media	Apakah media pembelajaran menarik bagi peserta didik?	S	-
	Apakah animasi dan audio menarik?	S	-
Kualitas Media	Apakah media pembelajaran berfungsi dengan baik?	S	-
Kepraktisan Media	Apakah media pembelajaran mudah diakses?	S	-
	Apakah dengan adanya QR memudahkan untuk mengakses?	S	-
Kefungsionalan media	Apakah konektivitas media tepat?	S	-
Ketepatan Media	apakah bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan difahami?	S	-

Berdasarkan tabel hasil penilaian validator diatas, memberikan respon yang sangat baik terhadap produk SAGA (Sejarah Arab pra-Islam di Game Angkasa). Dengan adanya video *motion grapich* yang berisi animasi, audi, dan games didalamnya membuat pembelajaran menarik dan peserta didik merasa senang dan ikut serta dalam pembelajaran. Melalui wawancara langsung dengan Guru PAI di SDN Gudang Kopi II, peneliti mendapatkan masukan yang sangat berharga terkait dengan materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Guru PAI memberikan wawasan yang mendalam mengenai kebutuhan peserta didik di kelas III dan membantu dalam penyesuaian bahasa yang digunakan dalam produk agar sesuai dengan pemahaman mereka. Dengan adanya uji coba produk, diharapkan dapat memudahkan guru PAI di kelas III untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Pembahasan yang lebih mendalam dari hasil penelitian ini dapat mencakup analisis terhadap konsep-konsep teori yang digunakan dalam pengembangan produk, seperti teori pembelajaran konstruktivis atau teori multimedia dalam pendidikan. Dengan membandingkan hasil penelitian dengan teori-teori yang ada, dapat dilihat sejauh mana penelitian ini menguatkan atau memberikan kontribusi terhadap teori-teori tersebut.

Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan dampak positif pada perkembangan keilmuan kedepannya. Dengan menggali potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik, serta membuka ruang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan website "SAGA" merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan pembelajaran PAI dengan materi sejarah Arab pra-Islam di kelas III SD. Tujuan utama dari

- 1355 *Pengembangan Website "SAGA" (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar – Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>

pengembangan produk ini adalah untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media digital untuk membuat website, video motion graphic, dan games, pembelajaran sejarah Arab pra-Islam dapat disajikan secara lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Melalui pendekatan ini, pengembang dapat memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap evaluasi produk "SAGA" merupakan langkah penting dalam memahami kendala-kendala yang muncul selama uji coba. Kendala teknis seperti jaringan signal yang tidak stabil dan masalah audio menjadi perhatian utama. Namun, dengan adanya kendala tersebut peserta didik masih dapat mengakses materi melalui teks yang ada di video, menunjukkan fleksibilitas produk dalam mengatasi hambatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, L., & Agustini, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 648–657.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Eleme. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.
- Aeni, A. N., Khairunnisa, K., Lestari, L. R., & Ramadhina, R. (2023). Penggunaan Mipa (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Pai Untuk Materi Dakwah Di Sd Kelas 6. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 827.
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sd Dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Arum, E. G., Nisamaulidza, S. Z., Fitriyah, S. R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Web Interaktif (Google Site) Dalam Membangun Wawasan Dakwah Islam Bagi Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3723–3730.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Of Islamic Education*, 9(1), 64–72.
- Branch, R.M (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. New York: Springer Science & Business Media
- Faisal, H. D., & Susanto, A. D. (2019). Peran Masker/Respirator Dalam Pencegahan Dampak Kesehatan Paru Akibat Polusi Udara. *Jurnal Respirasi*, 3(1), 18.
- Hasibuan, D. S. (2022). Peradaban Pra Islam Dan Pengaruhnya Terhadap Pendidikan Islam. *Edu-Riligia: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(3), 286–302.
- 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.
- Iryanto, N. D. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Sistem Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Inovatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Ita Rosita. (2023). Penerapan Metode Smart Game Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar (Penelitian Tindakan Kelas Di Sdit Insan Mulia Jakarta. *Journal Of Islamic Education Studies*, 2(1),

- 1356 *Pengembangan Website “SAGA” (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar – Alma Linta, Amelia zahra, Renanda Rahayu, Ani Nur Aeni*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332>
66–74.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405.
- Rabbani, D. A., & Najicha, F. U. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kehidupan Dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia. *Researchgate.Net*, November, 0–13.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental Research Methods: Creating Knowledge From Instructional Design And Development Practice. *Journal Of Computing In Higher Education*, 16(2), 23–38.
- Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, & Tresnawati, D. (1923). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 148.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54.
- Sinaga, M. I., Simaremare, A., & Wau, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Qr Code Generator Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9887–9897.
- 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.
- Susilawati, A., & Chairunnisa, S. (2019). Investigating The Effect Of Canva On Students’ Writing Skills. *English Review: Journal Of English Education*, 7(2), 169–176.