

PENGEMBANGAN WEBSITE POGAKHA “POLITIK GAYA KHALIFAH” BERBASIS VISUAL STUDIO CODE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN POLITIK ISLAM DI KELAS VI SD

Yulia Santika¹

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia¹
yulia.santika1@upi.edu¹

Qelly Permana Putri²

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia²
Qelly.putri18@upi.edu²

Vidi Aisyah Fathonah³

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia³
Vidi.aisyah6@upi.edu³

Ani Nur Aeni⁴

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia⁴
aninuraeni@upi.edu⁴

ABSTRAK

Pembelajaran yang optimal memerlukan media yang sesuai, terutama dalam menyampaikan materi sejarah yang memiliki cakupan luas. Seiring dengan perkembangan teknologi, media berbasis digital menjadi solusi yang efektif dalam mendukung pembelajaran. Studi ini dirancang untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan serta efektivitas situs web POGAKHA (Politik Gaya Khalifah) sebagai alat bantu pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai politik Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE, yang mencakup fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui angket yang mencakup validasi ahli materi dan media, serta respons siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan media menurut ahli materi mencapai 97,5%, sementara ahli media memberikan penilaian sebesar 95%, yang keduanya tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan tingkat kepuasan dengan rata-rata persentase 88%. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan website POGAKHA berpotensi untuk memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan penguasaan materi Khulafaur Rasyidin dalam sejarah peradaban Islam.

Kata Kunci: kelas VI; politik islam; SD; website

ABSTRACT

Optimal learning requires appropriate media, especially in delivering history material that has a wide scope. With the advancement of technology, digital-based media has become an effective solution in supporting learning. This study is designed to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of the POGAKHA (Politik Gaya Khalifah) website as a learning aid. The goal is to enhance elementary school students' understanding of Islamic politics. This research uses the Design and Development (D&D) approach with the ADDIE model, which includes the phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through questionnaires that included validation from subject matter and media experts, as well as student responses. The validation results show that the media's feasibility according to subject matter experts reached 97.5%, while media experts rated it at 95%, both of which fall into the "Very Feasible" category. Additionally, the results of the student response questionnaire showed a satisfaction level with an average percentage of 88%. The findings of this study indicate that the use of the POGAKHA website has the potential to motivate students in learning and improve their mastery of the Khulafaur Rasyidin material in the history of Islamic civilization.

Keywords: elementary school; Islamic politics; sixth grade; website

A. PENDAHULUAN

Perkembangan di era globalisasi yang begitu pesat ini membawa dampak yang sangat besar, khususnya dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi (Aeni, Aprilia, et al., 2022). Kemajuan ini juga berpengaruh pada dunia pendidikan, menuntut para pendidik untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi agar pembelajaran tetap relevan dan efektif. Salah satu bidang yang terdampak adalah pembelajaran agama islam (PAI) pada tingkat SD memiliki tujuan penting untuk membentuk karakter anak-anak sejak usia dini (Aeni et al., 2024). Oleh karena itu, pendidik perlu memahami dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi, tidak semua pendidik dapat mengoperasikan teknologi, apalagi pendidik yang terbilang sudah senior tetapi masih menerapkan metode dulu seperti ceramah,

bahkan media pembelajarannya pun terbilang konvensional (Aeni et al., 2022). Akibatnya, kegiatan belajar terasa membosankan bagi siswa. Oleh sebab itu, pendidik penting berinovasi dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi agar materi dapat tersampaikan dengan lebih efektif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Perkembangan teknologi yang begitu sangat cepat dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam untuk membantu siswa membangun minat dan bakatnya dalam belajar (Aeni et al., 2022). Satu diantara media belajar berdasar pada teknologi yang bisa digunakan di sekolah dasar yaitu website. Website merupakan suatu media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi kepada masyarakat luas (Arafat et al., 2022). Menurut penelitian terdahulu oleh Efendi (2017) Salah satu bentuk media publikasi elektronik adalah

website, yang terdiri dari serangkaian halaman web yang saling terhubung. Halaman ini dapat diakses melalui tautan yang terdapat pada elemen teks atau visual.

Dengan demikian, website dapat dipahami sebagai media informasi digital yang tersusun atas halaman web yang saling terhubung serta bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada audiens yang lebih luas. Website yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk menyediakan berbagai tautan yang mengakses materi pembelajaran, games, (LKPD), serta jurnal-jurnal yang menjadi referensi dalam penyusunan materi. Materi yang disajikan berbentuk PowerPoint (PPT) yang dipakai untuk media pembelajaran yang di dalamnya menggunakan fitur interaktif yang sudah disediakan (Nurkholizah et al., 2024). Media Power Point ini mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang diciptakan dengan menyesuaikan kandungan materi pelajaran yang diajarkan (Nursyifa et al., 2024).

Penelitian ini mengembangkan website edukatif POGAKHA sebagai media pembelajaran interaktif PAI bagi kelas VI siswa SD. Tujuannya adalah guna menguji kelayakan dan efektivitas situs web dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang politik Islam, serta menganalisis respons siswa terhadap media pembelajaran digital ini. Penelitian ini menggunakan teori Piaget sebagai landasan, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan bermakna. Dengan demikian, diharapkan website edukatif POGAKHA bisa memberikan bantuan kepada siswa agar dapat memahami dan melaksanakan nilai

nilai politik islam di dalam kehidupannya sehari hari.

B. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan Design and Development (D&D), yang bertujuan untuk merancang dan menguji efektivitas suatu produk pembelajaran. Metode D&D merupakan pendekatan sistematis dalam merancang, membangun, dan mengevaluasi suatu produk. Metode ini berfokus pada tahapan perancangan, pengembangan, dan evaluasi guna menyediakan dasar empiris dalam pembuatan berbagai inovasi pembelajaran. baik yang berkaitan dengan alat pembelajaran maupun non-pembelajaran, serta dalam penyempurnaan model yang telah ada (Richey et al., 2003).

Penelitian D&D ini mencakup beberapa hal yaitu: (1) Identifikasi masalah, (2) Mendeskripsikan tujuan, (3) Desain dan pengembangan produk, (4) Uji coba produk, (5) Evaluasi hasil uji coba, (6) Komunikasi hasil uji coba (Aeni, Nurlina, et al., 2024). Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa metode D&D merupakan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam penelitian.

Setiap tahap harus dilaksanakan secara berurutan karena jika tidak berurutan atau tidak sistematis produk atau model yang dikembangkan tidak bisa mencapai tingkat efektivitas yang optimal serta tidak memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang keilmuan maupun praktik. Oleh karena itu, setiap tahap harus sistematis guna menghindari beberapa hal tersebut.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pemilihan model ini didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 15 siswa kelas VI SDN Panyingkiran III, yang beralamat di Jl. Panyingkiran No. 59, Kelurahan Situ, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tepatnya pada Senin, 17 Maret 2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, yang berfungsi untuk mengumpulkan data terkait penilaian dan tanggapan terhadap produk website yang dikembangkan.

Angket ini bertujuan untuk memperoleh evaluasi dari ahli media dan ahli materi mengenai kualitas serta kelayakan website POGAKHA yang dikembangkan peneliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana data diperoleh melalui penilaian lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi oleh ahli media, serta angket respons siswa. Penilaian dalam lembar validasi ahli materi, ahli media, dan angket respons siswa dilakukan dengan menggunakan skala interpretasi. Hasil analisis data bertujuan untuk mengevaluasi kualitas website edukatif POGAKHA (Politik Gaya Khalifah) yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelayakan untuk

digunakan. Rincian kriteria dalam skala interpretasi bisa diamati dalam tabel ini:

Tabel 1. Kriteria Skala Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20 %	Tidak Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan, 2022)

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang diterapkan adalah uji normalitas gain. Gain merupakan selisih antara nilai post-test dan pre-test yang mencerminkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Uji normalitas gain (n-gain) digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai peningkatan skor hasil pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya suatu metode. Berdasarkan definisi gain dan n-gain tersebut, analisis ini memungkinkan untuk mengidentifikasi perbedaan skor kemampuan masing-masing siswa, baik dalam bentuk peningkatan maupun penurunan.

Oleh karena itu, pengujian ini merupakan sebuah metode yang sesuai untuk menentukan ada atau tidaknya perkembangan siswa setelah diberikan akses terhadap website POGAKHA, yang berisi materi tentang Khulafaur Rasyidin sehingga akan lebih jelas penelitian ini jika benar-benar ada buktinya yaitu pengujian N-gain. Pengujian n-gain dapat dilakukan menggunakan rumus berikut, sebagaimana

dikutip dari Meltzer dalam desain penelitian one-group pre-test-post-test:

$$N - \text{Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

- N-Gain : nilai uji normalitas gain
- S_{post} : skor pre-test
- S_{pre} : skor post-test
- S_{maks} : skor maksimal

Parameter efektifitas di terjemahkan berdasarkan hasil dari nilai dan data normalitas gain menurut Meltzer yang dapat dilihat di tabel berikut ini.

Table 2. Kriteria Uji Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Rendah
$0,00 \leq n < 0,30$	Sedang

Sumber: (Oktavia & Prasasty, 2019).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan sempurna tanpa adanya media pembelajaran, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat historis dan memiliki cakupan yang luas seperti sejarah. Sebagai pendidik, khususnya di jenjang sekolah dasar, pemakaian media pembelajaran yang tepat menjadi sesuatu yang amat krusial, mengingat siswa pada tahap ini masih berada dalam fase perkembangan kognitif yang cenderung berpikir secara abstrak. Untuk mengonversi pemahaman abstrak menjadi lebih konkret, diperlukan media pembelajaran yang cocok dengan sifat-sifat siswa. Maka dari itu, pengalaman belajar yang lebih konkret sangat dianjurkan agar

pesan yang disampaikan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Susilana, 2008).

Menurut Heinich, dkk. (1985) dalam Sumiharsono, (2017) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memiliki tujuan edukatif. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan media berbasis digital menjadi solusi yang relevan dalam pembelajaran karena dengan teknologi siswa akan merasa lebih senang dan tertarik dalam pembelajarannya (Aeni et al., 2023). Pada riset ini, percobaan di lakukan kepada pelajar kelas VI dengan mengembangkan media digital berupa website. Website yang diberi nama POGAKHA (Politik Gaya Khalifah) dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI SD.

Tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, website ini juga dilengkapi dengan fitur seperti permainan edukatif, LKPD, serta tampilan visual yang menarik, sehingga bisa menaikkan minat belajar siswa. POGAKHA dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk memperdalam wawasan siswa mengenai sejarah Islam, khususnya konsep politik gaya khalifah dalam elemen sejarah peradaban Islam. Dengan pendekatan yang inovatif berbasis teknologi, POGAKHA tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih antusias dalam memahami sejarah Islam secara lebih mendalam dan bermakna.

Pembuatan media pembelajaran dengan dasar website untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi politik gaya khalifah, atau yang

dikenal sebagai Khulafaur Rasyidin, menggunakan Model ADDIE, yang mencakup lima fase utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam model ADDIE, tahap *analysis* ialah bagian awal dalam penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diperhatikan ketika mengembangkan Website POGAKHA (Politik Gaya Khalifah). Dalam bagian ini, peneliti melakukan pengkajian terhadap kurikulum, termasuk kajian terhadap kompetensi dasar serta pemilihan bahan ajar yang akan dimuat di media pembelajaran berbasis website.

Selain aspek-aspek tersebut, analisis juga dilakukan terhadap lingkungan belajar siswa, khususnya di sekolah, guna memahami kondisi serta faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan website diharapkan ini mampu untuk menanggulangi beragam kendala yang kerap timbul dalam proses pembelajaran seperti rendahnya minat siswa terhadap materi sejarah akibat penyajian yang terlalu teoritis. Berdasarkan hasil analisis, peneliti memutuskan untuk menggunakan laptop sebagai perangkat keras (*hardware*) serta beberapa aplikasi dan website sebagai software yang dipakai dalam pembentukan media pembelajaran ini.

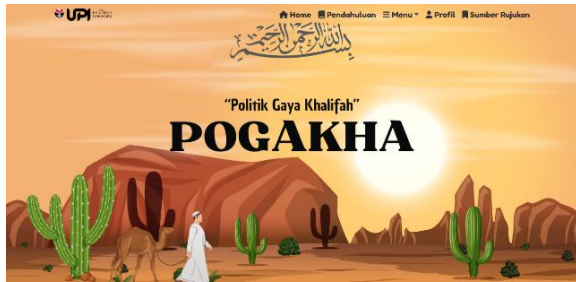
Langkah kedua dalam proses ini adalah tahap Desain (*Design*), yang dilaksanakan sesudah proses analisis. Dalam tahap ini, penelitian berlanjut ke tahap perancangan produk. Peneliti merancang website POGAKHA melalui beberapa langkah sistematis, yaitu: (1) Menentukan capaian pembelajaran yang cocok untuk tingkat kelas

SD. (2) Mempersiapkan isi materi berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. (3) Memilih dan mengembangkan konten yang akan dimasukkan ke dalam website POGAKHA, seperti materi dalam bentuk PowerPoint interaktif, permainan edukatif (*games*), serta LKPD digunakan sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman siswa. (4) Mendesain tampilan website agar menarik dengan menambah elemen elemen yang sesuai serta mudah diakses dan digunakan oleh siswa

Berdasarkan tahapan tersebut, peneliti menentukan capaian pembelajaran yang berfokus pada pemahaman siswa terhadap kisah Khulafaur Rasyidin, khususnya dalam aspek sejarah peradaban Islam untuk siswa kelas VI pada Fase C. Materi yang disajikan menitikberatkan pada kontribusi serta pencapaian para Khulafaur Rasyidin. Pengembangan website ini dalam pembuatannya, menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript, serta didukung oleh Bootstrap guna menciptakan tampilan yang lebih menarik dan responsif.

HTML, CSS, dan Javascript merupakan tiga komponen utama yang sering digunakan secara bersamaan (Mukhlis, 2023). HTML berfungsi sebagai bahasa markup yang membangun struktur dasar suatu halaman web guna menampilkan konten. Sementara itu, CSS digunakan untuk mengatur tata letak dan estetika tampilan, sedangkan JavaScript berperan dalam mengelola interaksi serta perubahan konten secara dinamis. Selain itu, beberapa desain visual dibuat menggunakan aplikasi seperti aplikasi Canva, yang kemudian diintegrasikan ke dalam website,

seperti pada halaman Home. Proses pengembangan website dilakukan melalui Visual Studio Code, dan desain dari Canva dimasukkan ke dalam website menggunakan fitur *hyperlink*. Berikut ini merupakan tampilan awal dari website POGAKHA pada halaman "Home".



Gambar 1. Desain Halaman Awal

Langkah ketiga dalam proses ini adalah Pengembangan (*Development*). Pada fase ini, rancangan yang telah disiapkan diwujudkan menjadi produk yang dapat digunakan secara nyata oleh siswa Sekolah Dasar. Website POGAKHA dirancang dengan beberapa navbar utama yang mempermudah navigasi pengguna. Navbar Home menampilkan halaman utama website yang secara langsung terhubung dengan bagian Pendahuluan, yang berisi gambaran singkat mengenai tujuan dan konsep dari platform ini.

Navbar Menu menyediakan akses ke berbagai fitur pembelajaran, termasuk Materi yang berisi topik-topik pembelajaran, serta Games dan LKPD yang disusun dengan tujuan mendorong partisipasi siswa saat belajar. Selanjutnya, navbar Profil menyampaikan atau menyajikan keterangan juga informasi mengenai pihak yang berperan dalam pengembangan website POGAKHA, sehingga pengguna dapat mengetahui latar belakang serta tujuan dari

pembuatan platform ini. Terakhir, navbar Sumber Rujukan berisi daftar referensi yang digunakan dalam penyusunan materi pembelajaran, guna memastikan keakuratan serta validitas informasi yang disajikan.

Pada bagian Home, halaman utama website menampilkan judul dari platform ini. Saat pengguna menggulir ke bawah (*scroll down*), mereka akan diarahkan ke bagian Pendahuluan, yang berisi penjelasan singkat mengenai website POGAKHA dan manfaatnya dalam mendukung pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Berikut ini merupakan tampilan pendahuluan dari website POGAKHA yang terhubung dengan navbar Home.

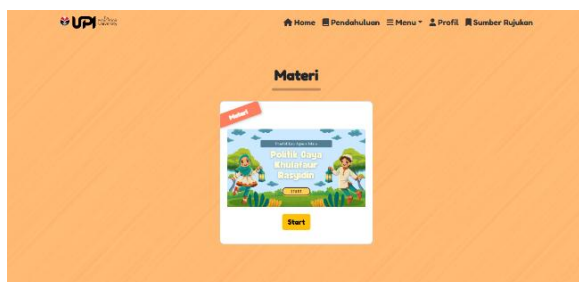


Gambar 2. Tampilan Pendahuluan

Selain itu, navbar Menu dalam website POGAKHA dikategorikan lebih lanjut menjadi tiga bagian utama, yaitu Materi, Games, dan LKPD. Menu Materi berisi PowerPoint interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Presentasi interaktif ini dirancang dengan kombinasi desain yang menarik, selaras dengan tampilan keseluruhan website agar lebih menarik dan interaktif bagi pengguna. Materi yang disajikan dalam PowerPoint interaktif membahas topik Khulafaur Rasyidin, yang dilengkapi dengan instrumen musik serta rekaman audio dari peneliti yang

melantunkan firman Allah dalam Al-qur'an yang ada kaitannya atau berhubungan dengan isi materi.

Setelah proses pembuatan PowerPoint interaktif selesai, tautan dari presentasi tersebut disalin dan disematkan ke dalam Visual Studio Code, yang berbasis HTML, sehingga terintegrasi secara langsung dengan website. Dengan demikian, ketika pengguna mengklik tombol Start pada Menu Materi, mereka akan langsung diarahkan ke PowerPoint interaktif tersebut. Berikut ini adalah tampilan dari Menu Materi yang tersedia dalam website POGAKHA.



Gambar 3. Tampilan Menu Materi

Bagian kedua dari menu dalam website ini adalah Menu Games. Menu ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan selama proses pembelajaran, tetapi juga dirancang sebagai permainan edukatif yang selaras dengan materi pembelajaran. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kembali fokus siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Permainan edukatif ini dikembangkan oleh peneliti menggunakan platform Baamboozle guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Setelah permainan selesai dibuat, tautan permainan tersebut diubah menjadi kode QR menggunakan aplikasi Canva. Selanjutnya,

kode QR tersebut disematkan ke dalam Visual Studio Code dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan *hyperlink*. Permainan ini berbentuk soal pilihan ganda yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Berikut adalah tampilan dari Menu Games pada website ini.



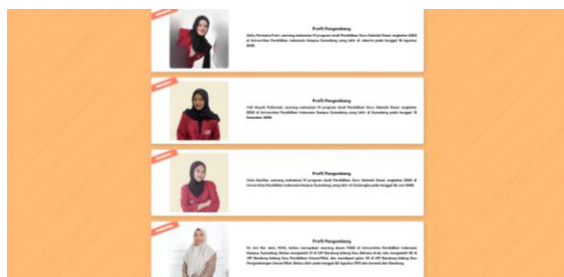
Gambar 4. Tampilan Menu Games

Selanjutnya, menu ketiga adalah Menu LKPD yang berfungsi sebagai sarana evaluasi untuk mengukur seberapa jauh siswa memahami materi yang sudah dipelajari. Pengembangan menu ini memiliki konsep yang serupa dengan Menu Games, namun terdapat perbedaan dalam penyusunan soal. Jika dalam Menu Games digunakan platform Baamboozle, maka pada Menu LKPD digunakan Quizizz sebagai media penyusunan soal. Jenis soal yang digunakan dalam Menu LKPD juga berbentuk pilihan ganda, seperti yang terdapat dalam Menu Games. Berikut adalah tampilan dari Menu LKPD pada website ini.



Gambar 5. Tampilan Menu LKPD

Sementara itu, pada bagian atau navbar Profil, ditampilkan informasi mengenai para pengembang yang terlibat dalam pembuatan dan pengembangan website POGAKHA. Tim pengembang disusun oleh tiga anggota mahasiswa dengan bimbingan seorang dosen. Berikut adalah tampilan bagian Profil pada website ini.



Gambar 6. Tampilan Profil

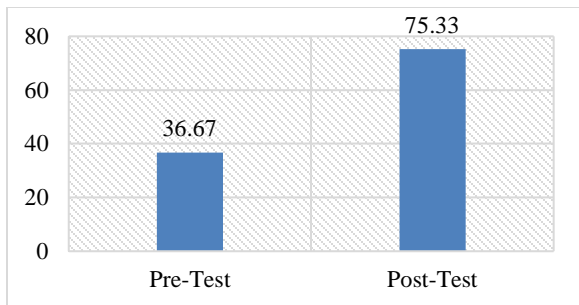
Bagian terakhir dari website ini adalah Sumber Rujukan yang mencantumkan jurnal dan artikel yang digunakan dalam pembahasan pada bagian Materi. Setiap jurnal yang dicantumkan dilengkapi dengan tautan aktif, sehingga pengguna dapat langsung mengakses sumber yang dimaksud dengan mengklik tautan tersebut. Selain itu, pada bagian footer website disertakan informasi hak cipta (*copyright*) guna melindungi konten dari potensi plagiasi.



Gambar 7. Tampilan Sumber Rujukan

Website POGAKHA dirancang dengan inovasi optimal agar mudah diakses dan digunakan, serta memastikan setiap bagian memiliki navigasi yang jelas menuju informasi yang dibutuhkan. Setelah pengembangan selesai, website ini kemudian dengan melewati validasi oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan kelayakan penggunaannya sebelum dilakukan uji coba di SD.

Langkah keempat yaitu Implementasi (*Implementation*), yang dilakukan melalui uji coba penggunaan website POGAKHA dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Uji coba ini dilaksanakan di SDN Panyingkiran III dengan melibatkan 15 siswa sebagai peserta. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengerti materi Khulafaur Rasyidin setelah menggunakan website POGAKHA sebagai media pembelajaran. Untuk mengukur efektivitas website yang dikembangkan, Untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, digunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dengan soal yang sama, yaitu 10 soal pilihan ganda. Hasil kedua tes tersebut kemudian dianalisis dengan uji normalitas gain untuk melihat apakah ada perkembangan yang signifikan setelah penggunaan website POGAKHA dalam pembelajaran.



Gambar 8. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Grafik tersebut menunjukkan adanya kenaikan yang cukup besar pada hasil tes akhir (post-test) jika dibandingkan dengan hasil tes awal (pre-test). Nilai rata-rata pre-test tercatat sebesar 36,67, yang artinya terbilang masih kurang, karena belum memenuhi syarat lulus minimal untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VI SDN SDN Panyingkiran III. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai Khulafaur Rasyidin masih belum optimal. Namun, setelah dilakukan uji coba penggunaan website POGAKHA (Politik Gaya Khalifah), nilai rata-rata post-test meningkat secara signifikan menjadi 75,33. Hasil ini mengindikasikan bahwa website POGAKHA sangat efektif dalam mendukung proses belajar. Perbandingan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran ini digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi efektivitas website tersebut.

Untuk memperkuat bukti efektivitas website POGAKHA setelah proses pembelajaran, peneliti menyebarkan angket kepada setiap siswa. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan penilaian siswa terhadap situs web POGAKHA, mengingat siswa kelas VI SDN Panyingkiran III merupakan objek pertama yang menggunakan produk ini. Hasil pengolahan

data angket menunjukkan nilai rata-rata mencapai 88%, dimana hal itu termasuk kategori "Sangat Layak".

Lebih lanjut, tim peneliti juga melakukan uji validitas terhadap website POGAKHA guna memastikan keakuratan informasi yang dikumpulkan selama penelitian. Validitas memastikan bahwa semua yang dikumpulkan mencerminkan kondisi lapangan secara akurat dan sesuai dengan informasi yang diperoleh dari subjek penelitian. Validitas sangat penting untuk memastikan hasil penelitian dapat dipercaya dan relevan, sehingga kesimpulan yang ditarik dari penelitian tersebut memiliki kredibilitas. Penelitian ini melibatkan dua jenis pengujian keabsahan, yaitu penilaian oleh ahli materi dan penilaian oleh ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Panyingkiran III, sedangkan ahli media merupakan dosen pembimbing dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Sumedang.

Lembar validasi dari ahli materi mencakup beberapa aspek yang dinilai, antara lain: (1) Kesesuaian materi, (2) Sajian materi, (3) Penulisan, dan (4) Dampak baik. Sementara itu, instrumen validasi untuk ahli media meliputi indikator-indikator sebagai berikut: (1) Kesesuaian produk, (2) Tampilan produk, (3) Kemudahan akses dan (4) Dampak Baik. Setiap indikator dinilai engan memakai skala Likert dari 1 sampai 4, nilai 1 berarti "Tidak setuju" juga 4 berarti "Sangat setuju"

Setelah pengisian instrumen validasi, data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel untuk

menghitung rata-rata penilaian dari kedua kelompok ahli. Hasil rekapitulasi validasi dari ahli materi dan ahli media kemudian dinyatakan dalam wujud tabel, yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi validitas situs web POGAKHA secara komprehensif.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Produk

Ahli	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	97,5%	Sangat Layak
Ahli Media	95%	Sangat Layak

Berlandaskan Tabel 3. didapatkan penilaian atau hasil dari ahli materi dengan angka 97,5%, sementara validasi dari ahli media mencapai 95%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kelompok "Sangat Layak," dari sini terlihat bahwa website POGAKHA sangat dapat digunakan sebagai sarana belajar di tingkat SD.

Langkah kelima dalam proses ini adalah Evaluasi (*Evaluation*). Dalam tahapan ini, terdapat beberapa masukan dari ahli media terkait pengembangan website POGAKHA. Hal-hal yang perlu dioptimalkan mencakup: (1) Belum adanya menu yang mencantumkan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, (2) Tidak terdapat informasi mengenai jenjang kelas yang sesuai dengan penggunaan website, serta (3) Pada menu Materi, belum tersedia audio atau latar musik, termasuk lantunan ayat suci Al-Qur'an. Berdasarkan saran perbaikan tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap website POGAKHA agar lebih menarik dan semakin optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, terdapat beberapa kendala dalam proses uji coba produk. Kendala pertama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas pendukung, seperti proyektor dan pengeras suara. Hal ini mengakibatkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam melihat tampilan materi di layar serta mendengar penjelasan dengan jelas, khususnya bagi mereka yang jauh dari sumber suara juga tampilan. Untuk mengatasi permasalahan ini, Peneliti mengelompokkan siswa menjadi beberapa grup kecil juga menyediakan satu unit laptop untuk setiap kelompok. Dengan strategi ini, siswa tetap dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih optimal.

Kendala kedua yang muncul adalah kestabilan jaringan internet yang kurang mendukung, sehingga menghambat kelancaran proses pembelajaran. Mengingat bahwa website POGAKHA berbasis daring, koneksi internet yang stabil menjadi aspek penting dalam menunjang efektivitas penggunaannya. Meskipun demikian, kendala ini tidak mengurangi antusiasme, tetap bersemangat dan aktif dalam setiap tahap pembelajaran serta memberikan respons positif terhadap penggunaan website edukatif POGAKHA.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berupa website POGAKHA dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin dinilai berhasil serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas VI sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinaga (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, Trimono (2023) juga menegaskan bahwa media digital berperan penting dalam meningkatkan minat, motivasi belajar, dan wawasan peserta didik. Website POGAKHA dikembangkan dengan tujuan mendukung pemahaman siswa terhadap materi Khulafaur Rasyidin melalui penyediaan fitur interaktif, seperti permainan edukatif dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital. Sejalan dengan itu (Monika, 2023), menekankan pentingnya pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran PAI di era modern. Pendekatan yang fleksibel dan interaktif melalui media digital, seperti website POGAKHA, memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengakses materi pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta relevan dengan perkembangan zaman.

D. KESIMPULAN

Website POGAKHA (Politik Gaya Khalifah) berbasis Visual Studio Code bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran inovatif guna memperkenalkan konsep pengajaran politik Islam untuk kelas 6. Temuan studi memperlihatkan bahwa penerapan website ini berdampak positif pada semangat belajar siswa serta memperdalam pemahaman mereka mengenai materi Khulafaur Rasyidin. Setelah materi divalidasi oleh ahli materi, didapatkan hasil persentase kelayakan 97,5%, sementara pada ahli media memperoleh kelayakan 95%,

keduanya berada dalam kelompok “Sangat Layak”. Maka dari itu, website POGAKHA menjadi alat yang berguna untuk belajar.

Selain itu, efektivitas website ini semakin diperkuat melalui uji coba di SDN Panyingkiran III, di mana terjadi peningkatan krusial pada hasil pasca-ujian diperbandingkan dengan pra-ujian. Rata-rata nilai yang awalnya sebesar 36,67 mengalami kenaikan menjadi 75,33 setelah penggunaan website dalam pembelajaran. Hal ini pula diperkuat oleh data dari survei siswa, yang memperlihatkan tingkat kepuasan dengan rata-rata persentase sebesar 88%. Secara keseluruhan, website POGAKHA memperoleh respons positif dari siswa, guru serta para ahli terutama dalam aspek tampilan dan kemudahan dalam navigasi. Meskipun dalam proses implementasi terdapat beberapa kendala teknis, solusi yang diterapkan mampu memastikan website ini tetap efektif sebagai media pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Agustin, D., Putri, M. H., & Ruhayat, R. (2024). Pengembangan E-Book Berbasis Pinterest “Pena Muhammad (Petualangan Nabi Muhammad)” Tentang Politik Rasulullah dalam Membangun Kota Madinah. *AS-SABIQUN*, 6(4), 627–649. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i4.4925>
- 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>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Aeni, A. N., Nurlina, I., Dwi Masya, P., & Aenirrisallah, R. (2024). *Development of Ceban Educational Website Media (Clever Reading of the Al-Qur’an) in PAI Learning for Grade 4 Elementary School* (Vol. 11).
- Aeni, A. N., Rizal, M., Nuralisa, S., & Amanina, S. A. (2023). Pengembangan Webste MI Boba Sebagai Media PEMBELAJARAN AKHLAK DI Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 2023. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2097>
- Arafat, M., Trimarsiah, Y., Susantho, H., & Redaksi, D. (2022). Informatika Dan Teknologi (INTECH) Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website Informasi Artikel A B S T R A K. *JURNAL INTECH*, 3(2), 6–11.
- Feri Efendi, T. (2017). Pengembangan Website Smk Negeri 3 Sukoharjo. In *Seminar Nasional Sistem Informasi*.
- Fitri Nurkholizah, D., Yulianti, N., Azizah, ul, & Nur Aeni, A. (2024). *Pengembangan “Batita” (Baca At-Tin Dan Tajwidnya) Berbasis Ppt Interaktif Pada Pembelajaran Pai Kelas Iv Sd*. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>
- Monika, N. (2023). Peran Strategis Media Pembelajaran PAI Digital. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset* |, 1(2), 261–269.
- Mukhlis, I. R. , I. I. , S. F. , F. M. , G. P. W. , A. I. , & E. H. (2023). *Buku Ajar Pemrograman Web 1*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nursyifa, R., Nurjannah, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif “Prophet Paths” Tentang Kisah Nabi Muhammad SAW pada Mata Pelajaran PAI Kelas III SD. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 14(2), 2407–4937. <https://doi.org/10.24114/esjsgsd.v11i4.57344>

- Oktavia, M., & Teja Prasasty, A. (2019). *Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test*.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2003). *Developmental Research: Studies Of Instructional Design And Development*.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.
- Sinaga, E. H. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(3), 291–298.
- Sumiharsono, R. , & H. H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Susilana, R. , & R. C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Trimono. (2023). *Media Digital Untuk Pembelajaran PAI (Vol. 5)*.